MEGANET®
MANUEL D'INSTALLATION

POUR TOUTE ASSISTANCE VEUILLEZ CONTACTER VOTRE DISTRIBUTEUR

PM0537-06

Table des matières

Installation du modem ..... p. 1-7

Ion ..... p. 2
FORCE Radion ..... p. 3-4
FORCE Classic, FORCE Elite FORCE Upright ..... p. 5-9
FORCE Vibe ..... p. 10-11
FORCE Fusion ..... p. 12-13
FORCE EVO ..... p. 14-16
MAXX Classic et Blue MAXX ..... p. 17-19
MAXX Select et Slim MAXX ..... p. 20-21
MAXX Elite et EZ MAXX ..... p. 22-23
MAXX Upright ..... p. 24-26
Full MAXX ..... p. 27-28

Configuration Internet large bande ..... p. 29

Instructions pour logiciel TournaMAXX™ ..... p. 30-40

Vue d'ensemble ..... p. 31
Configuration sur écran ..... p. 32-38
Com'mencer le jeu du tournoi ..... p. 39-40

Contenu du MegaNet® ..... p. 41-42

Guide de dépannage ..... p. 43-45

Conseils de dépannage du MegaNet® ..... p. 46

Garantie limitée des kits MegaNet® ..... p. 47

Contrat de licence du logiciel ..... p. 48-53

Français ..... p. 48-49
Anglais ..... p. 50-51
Allemand ..... p. 52-53

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

MegaNet® instructions d'assemblage

FOURNI :

Qté	Numéro pièce	Description
		KITS ION
1	PA0086-XX	MODEM
1	CN4452-02	RJ-11, COUPLEUR
1	EC0074-03	50' RJ-11 CABLE TELEPHONIQUE
1	CN4454-01	RJ-11 ADAPTATEUR
		KITS FORCE
1	PA0034-XX	MODEM
1	MW0466-01	SUPPORTMODEM (MACHINES RADION)
4	HW4206	6-32 x 1/4 VIS CRUCIFORME PHL
4	HW4365	6-32 x ¾ VIS PLAT SLT (MACHINES VIBE)
1	EC0074-06	6' RJ-11 CABLE TELEPHONIQUE
1	CN4452-02	RJ-11 COUPLEUR, 4CNDCT
1	CN4454-01	RJ-11 ADAPTATEUR
1	EC0074-03	50' RJ-11 CABLE TELEPHONIQUE
1	EC0098-01	9" CABLE MODEM (MACHINES EVO)
		KITS MAXX
1	PA0003-XX	PCMCIA MODEM
1	CN4452-01	RJ-11 COUPLEUR
1	CN4452-02	RJ-11, COUPLEUR
1	CN4454-01	RJ-11 ADAPTATEUR
1	EC0074-03	50' RJ-11 CABLE TELEPHONIQUE
1	HW8087	RUBAN NEOPRENE
1	MW0358-01	SUPPORT DISPOSITIF COUPLEUR
1	MW0375-01	BOUCLIER D'ARRET DU COUPLEUR

ATTENTION : *avant de commencer une mise à jour, éliminez toute électricité statique en touchant une pièce métallique de la machine. En cas de non rescpect de cette consigne, vous risquez d'endommager votre machine ou de ne pas pouvoir effectuer la mise à jour.*

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Installation du modem

Si votre machine contient déjà un modem, allez directement au chapitre “Instructions pour logiciel TournaMAXX”. Si vous avez le câble ou une connexion DSL, passez directement au chapitre **Configuration Internet large bande**.

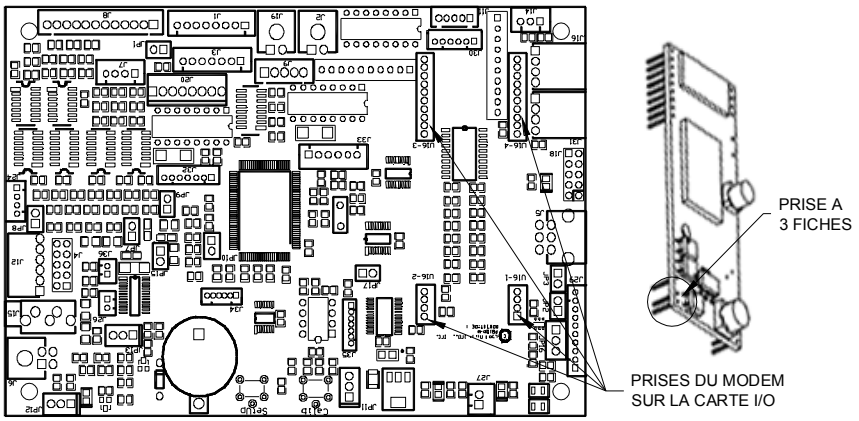
Machines Ion uniquement

1. Eteignez l’appareil et débranchez-le
2. *Machines Fusion uniquement:* Ouvrez la machine par l’avant. Dévissez les 2 vis retenant le couvercle du boîtier de l’électronique et ôtez ce dernier délicatement.

   Machines Aurora, eVo, Elite Edge et eVo Wallette uniquement : faites basculer l’écran CPU.
3. Alignez le modem avec les 4 fiches U16 sur la carte I/O. Voir schéma 1. Le coin du modem avec la fiche à 3 broches doit venir se poser sur la prise U16-2 sur la carte I/O. Appuyez délicatement sur le modem jusqu’à ce qu’il soit bien connecté.

NOTE : le modem ne se s’enfonce pas totalement.

4. *Machines Fusion uniquement:* Remontez le couvercle du boîtier de l’électronique sans oublier de remettre les 2 vis.
5. Branchez le câble de 15 m à la prise téléphonique à l’extérieur de la machine (la prise est celle la plus à droite en regardant le dos de la machine).
6. Nous vous recommandons d’attacher le câble téléphonique à l’attache boulonnée (en U) afin d’empêcher que celui-ci soit, par mégarde, arraché de sa prise.
7. Branchez la fiche libre à l’adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
8. Fermez à clé l’écran CPU et poursuivez les instructions d’installation du logiciel TournaMAXX™.



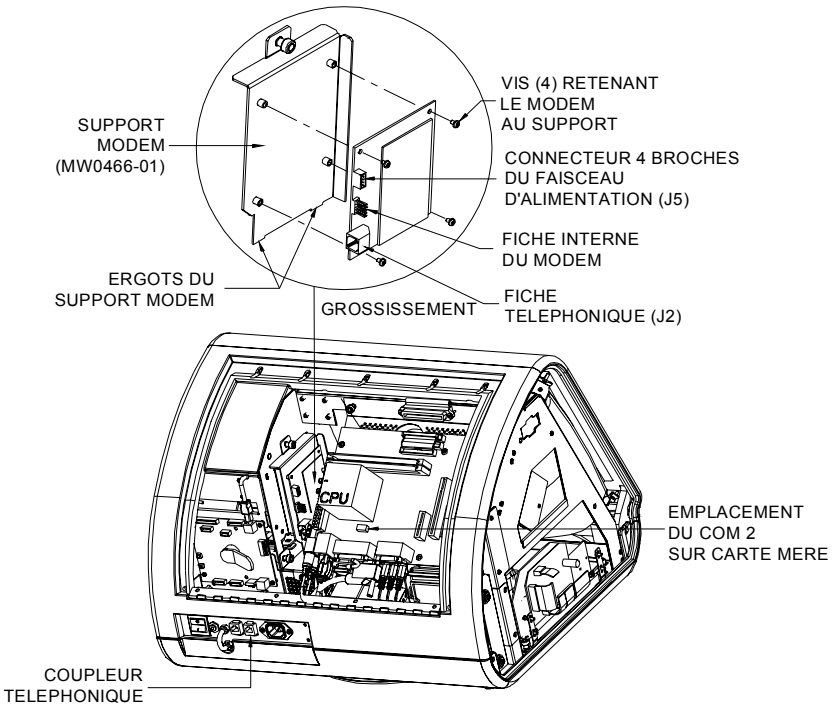
SCHEMA 1 - CARTE I/O ET MODEM DU ION

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Jeux Megatouch FORCE Radion uniquement

1. Eteignez l'appareil et débranchez-le.
2. Positionnez le modem selon le schéma 1 et attachez-le sur le support (MW0466-01) à l'aide des 4 vis cruciformes fournies.
3. Ouvrez l'arrière de la machine pour trouver le trou sur le côté du châssis où se monte le modem (voir schéma 2). Si la fente à pièces est dotée d'un cache plastique, ôtez-le en dévissant la vis le retenant.
4. Alignez les plots du support du modem avec les deux trous du support de la prise de courant. Alignez la vis du modem avec le trou dans le châssis et serrez-a pour bien fixer l'ensemble (voir schéma 2).
5. Branchez une prise du câble (fourni avec le modem) à la prise J1 sur le modem et l'autre à la prise com 2 située sur la carte-mère (voir schéma 2). Assurez-vous que le câble ne gêne pas le fonctionnement du ventilateur du CPU.
6. Branchez la fiche à 4 broches du câble d'alimentation au connecteur J5 situé sur le modem (voir schéma 2).
7. Branchez un bout du câble téléphonique de 2 m à la prise J2 sur le modem et l'autre à la prise téléphonique située à l'intérieur de la machine (la prise tél. la plus à droite en regardant le dos de la machine - voir schéma 2). Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
8. Branchez le câble de 15 m à la prise téléphonique à l'extérieur de la machine (la prise est celle la plus à droite en regardant le dos de la machine).
9. Nous vous recommandons d'attacher le câble téléphonique à l'attache boulonnée (en U) afin d'empêcher que celui-ci soit, par mégarde, arraché de sa prise.
10. Branchez la fiche libre à l'adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
11. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



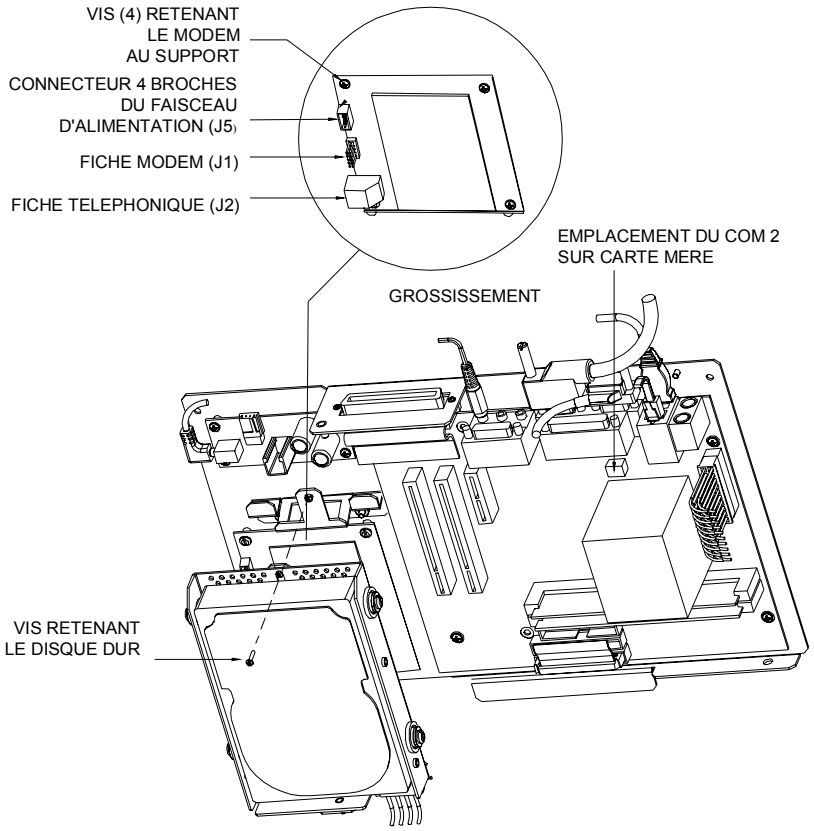
SCHEMA 2 – MACHINE FORCE RADION
(VUE ARRIERE)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Machines Megatouch FORCE Classic, Elite et Upright uniquement (pour les FORCE Fusion Upright (debout) , allez à la section FORCE Fusion)

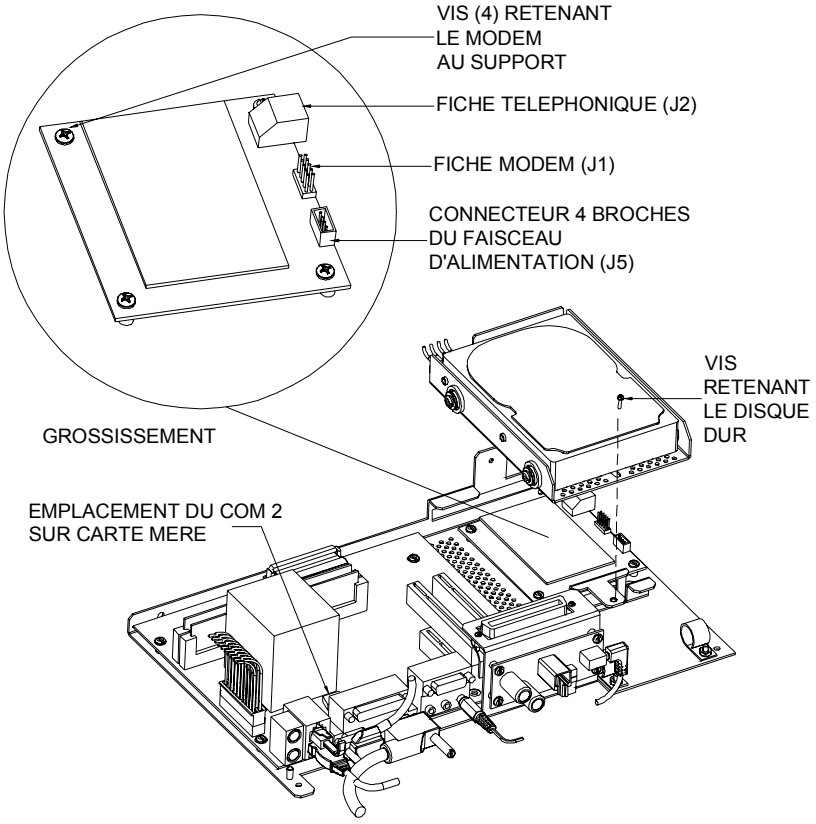
1. Eteignez la machine et débranchez-la.
2. Ouvrez la porte arrière pour accéder à l'électronique.
3. Machines Upright avec trappe d'accès à la caisse : pour le démontage de la carte I/O et du disque dur, débranchez toutes les connexions de la carte I/O.
4. Dévissez les vis retenant le disque dur à l'étagère des composants électroniques. Dégagez ensuite le disque dur de la machine.
   Classic : voir schéma 3
   Elite : voir schéma 4
   Upright : voir schéma 5
   Upright avec trappe : voir schéma 6
5. Sous le disque dur se trouvent quatre supports sur lesquels vient se poser le modem. Alignez les quatre trous du modem avec les quatre supports. Montez le modem à l'aide des 4 vis fournis.
   Classic : voir schéma 3.
   Elite : voir schéma 4.
   Upright : voir schéma 5.
   Upright avec trappe : voir schéma 6.
6. Connectez l'une des prises du câble fourni avec le modem à la prise J1 sur le modem et l'autre à la prise com 2 sur la carte mère (voir schémas 3 à 6). Prenez soin que le câble ne gêne pas le fonctionnement du ventilateur du CPU. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
7. Branchez la fiche à 4 broches du câble d'alimentation à la prise J5 située sur le modem (voir schémas 3 à 6).
8. Branchez l'une des extrémités du câble de 2 m à la prise J2 sur le modem et branchez l'autre sur le coupleur à l'intérieur (la prise tél. est celle la plus à droite en regardant le dos de la machine - voir schémas 3 à 6). Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
9. Rattachez le disque dur sur le modem. Si vous avec un " uprigh"t avec trappe, n'oubliez pas de rebrancher les fiches à la carte mère.
10. Branchez le câble de 15 m à la prise téléphonique à l'extérieur de la machine (la prise tél. est celle la plus à droite si vous faites face au dos de la machine).
11. Nous vous recommandons d'attacher le câble téléphonique à l'attache boulonnée (en U) afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
12. Branchez la fiche libre à l'adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
13. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



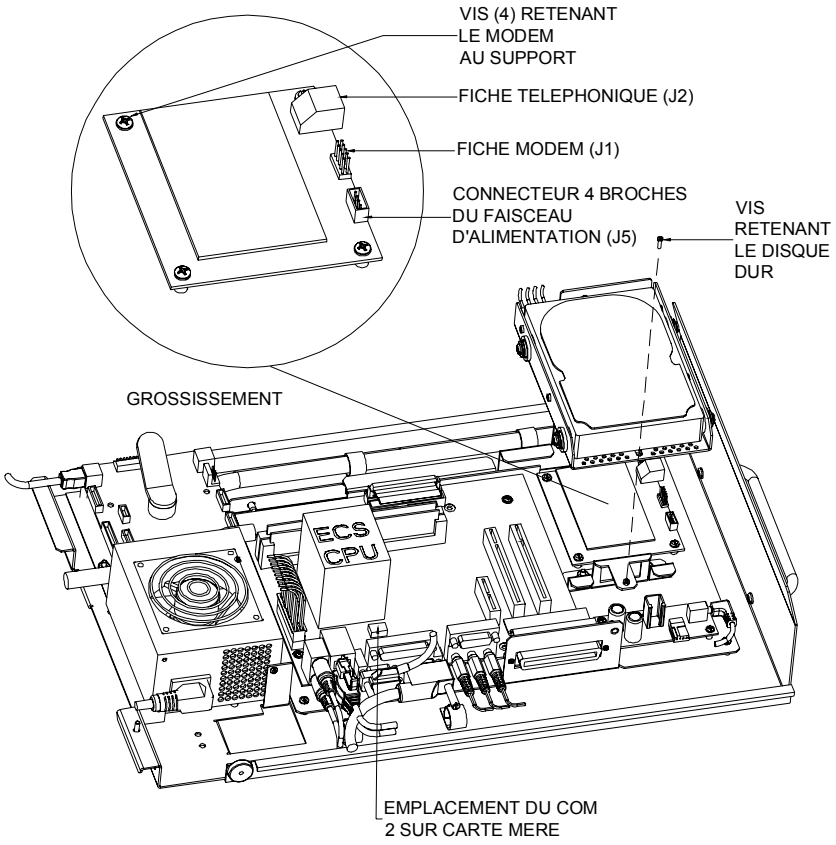
SCHEMA 3 – MACHINE FORCE CLASSIC
(MONTAGE COMPOSANTS ELECTRONIQUES)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



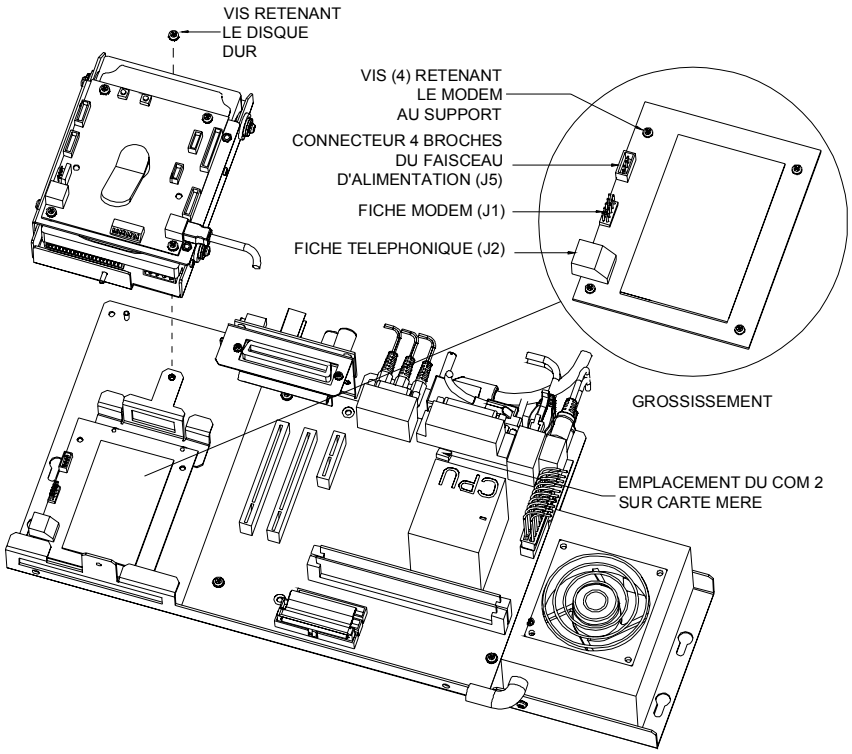
SCHEMA 4 – MACHINE FORCE ELITE
(MONTAGE COMPOSANTS ELECTRONIQUES)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 5 – MACHINE FORCE UPRIGHT
(MONTAGE COMPOSANTS ELECTRONIQUES)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 6 – MACHINE FORCE UPRIGHT
AVEC TRAPPE D'ACCES A LA CAISSE
(MONTAGE COMPOSANTS ELECTRONIQUES)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

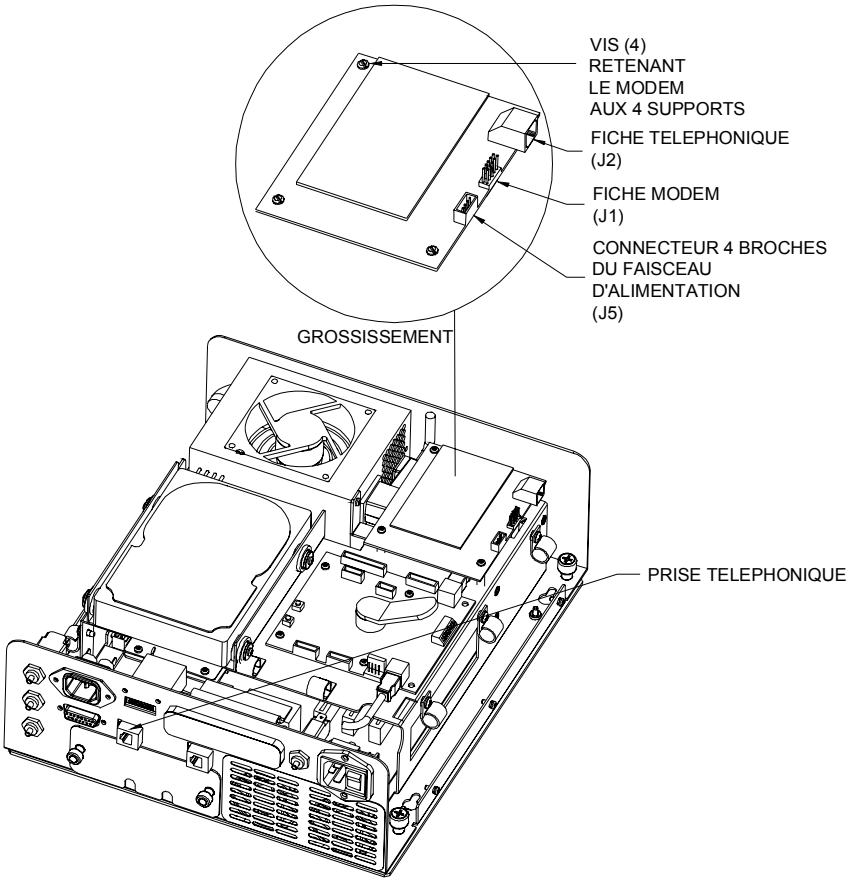
Machines Vibe

1. Eteignez la machine et débranchez-la.
2. Ouvrez la serrure du couvercle du processeur et dévissez les 3 vis de chaque côté. Faites glisser le couvercle dans la direction opposée au connecteur du processeur puis soulevez-le.
3. Repérez la fiche à 4 broches montée sur le le châssis près de la prise d'alimentation (la rampe est marquée "modem"). Branchez la fiche à 4 broches à la prise J5 sur le boîtier du modem (voir schéma 7).
4. Repérez la fiche à 10 broches montée près de celle à 4 broches. Branchez la fiche à 10 broches à la prise J5 sur le boîtier du modem (voir schéma 7).

ATTENTION : n'utilisez pas le câble fourni avec le modem, ce dernier est déjà installé.

5. Orientez le modem (voir schéma 7) en alignant les quatre trous du châssis avec les quatre supports. Montez le modem à l'aide des 4 vis fournis.
6. Branchez l'une des extrémités du câble de 2 m à la prise J2 sur le modem et branchez l'autre sur le coupleur à l'intérieur (voir schéma 7). Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
7. Branchez le câble de 15 m à la prise téléphonique à l'extérieur de la machine (voir schéma 7).
8. Nous vous recommandons d'attacher le câble téléphonique à l'attache boulonnée (en U) afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
9. Reposez délicatement le couvercle et faites-le glisser jusqu'à ce qu'il soit parfaitement en place. Fixez-le à l'aide des 6 vis démontées préalablement.
10. Branchez la fiche libre à l'adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
11. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



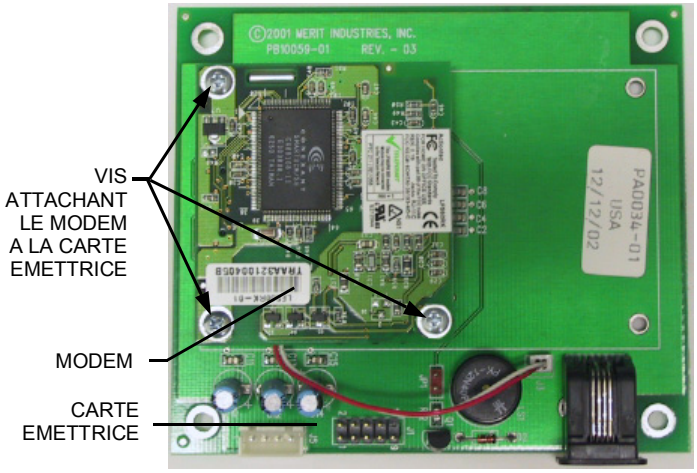
SCHEMA 7 – MACHINE VIBE
(PROCESSEUR SANS CACHE)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

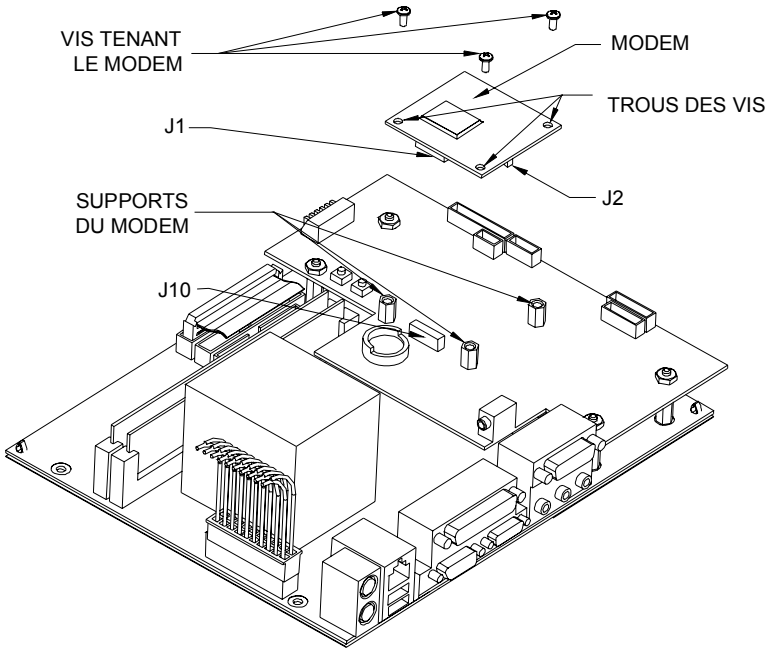
Machines Fusion

1. A l'aide d'un tournevis cruciforme, retirez les 3 vis retenant le modem et la carte émettrice en place (voir schéma 8). Débranchez la fiche à 2 broches du J2 du modem et séparez délicatement ce dernier de la carte émettrice. Bien que la carte émettrice ne soit pas réutilisée, mettez de côté les 3 vis servant à monter le modem sur la carte I/O.
2. Eteignez la machine et débranchez-la.
3. Ouvrez la machine en basculant l'écran vers l'avant. Si votre machine est dotée d'un boîtier électronique, retirez les 2 vis retenant la plaque de protection du et soulevez-la délicatement.
4. Prenez l'embout libre du câble (EC0098-XX) branché à son autre extrémité à la prise téléphonique du jeu (la prise téléphonique se situe au fond, avec la prise d'arrivée du courant. Dirigez l'embout libre du câble dans le boîtier de l'électronique, près de la carte I/O. Branchez la fiche à 2 broches à la prise J2 du modem (voir schéma 9).
5. Alignez le connecteur J1 du modem avec les broches de la prise J10 sur la carte I/O et les 3 trous du modem avec les 3 supports de fixation sur la carte I/O. Appuyez délicatement sur le modem afin que le connecteur et la fiche soient entièrement raccordés. Attachez le modem à la carte I/O à l'aide des 3 vis conservées durant l'étape 1 (voir schema 9).
6. Si votre machine est dotée d'un boîtier électronique, refermez-le avec les 2 vis.
7. Branchez le câble de 15 m à la prise téléphonique à l'extérieur de la machine (la prise tél. est celle la plus à droite en regardant le dos de la machine).
8. Branchez la fiche libre à l'adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
9. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 8 - MODEM ET CARTE EMETTRICE



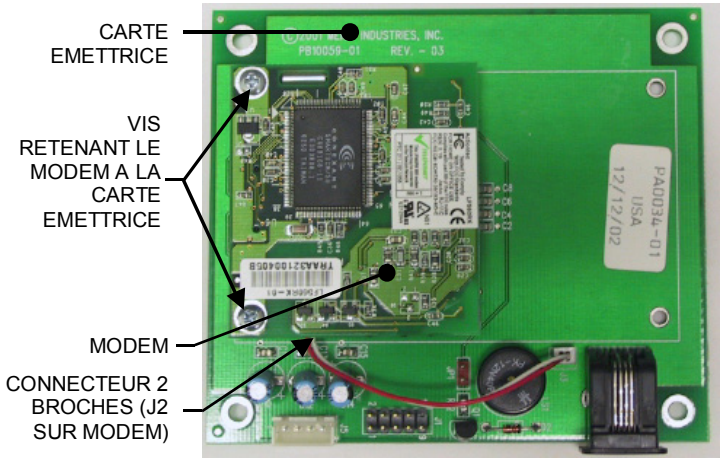
SCHEMA 9 - BOITIER DE L'ELECTRONIQUE DU FORCE FUSION

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

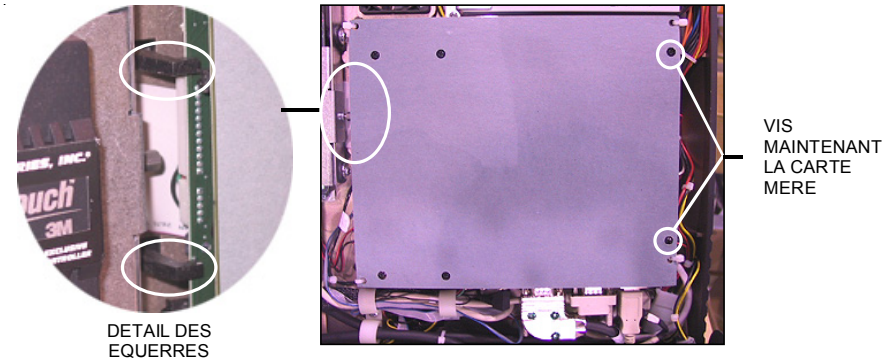
Machines EVO

1. A l'aide d'un tournevis cruciforme, retirez les 2 vis retenant le modem et la carte émettrice en place (voir schéma 10). Débranchez la fiche à 2 broches J2 du modem et séparez délicatement ce dernier de la carte émettrice. La carte émettrice n'est pas réutilisée sur les machines EVO.
2. Eteignez la machine et débranchez-la.
3. Ouvrez la machine pour avoir accès à l'électronique.
4. Retirez les 2 vis retenant la carte mère aux supports (voir schéma 11).
5. Retirez délicatement la carte mère des équerres la retenant, situées à l'opposé des vis que vous venez de retirer (voir schéma 11).
6. Inclinez la carte mère pour accéder aux vis sur la carte I/O (voir schéma 12). S'il vous est nécessaire de débrancher des fiches pour parvenir aux vis, prenez soin de noter lesquelles.
7. Selon votre machine, la carte I/O est retenue par 2 ou 3 vis que vous devez retirer (voir schéma 12).
8. Si votre machine n'a pas de câble branché au coupleur téléphonique (situé à l'intérieur, à droite), branchez le connecteur téléphonique du faisceau (EC0098-01) fourni au coupleur situé à l'intérieur de la machine.
9. Branchez l'autre fiche du faisceau à la fiche à 2 bornes du modem (voir schéma 13).
10. Branchez le connecteur à 16 broches à la fiche J10 sur la carte I/O. Ensuite, alignez les trous du support modem avec les supports sur la carte I/O. Appuyez délicatement sur le modem afin que le connecteur soit fermement branché. Fixez le modem à la carte I/O à l'aide des vis retirées précédemment (voir chapitre 7). Veuillez consulter les schémas 12 et 13.
11. Rebranchez toutes les prises à la carte mère.
12. Reposez délicatement la carte mère derrière les 2 supports (voir schéma 11).
13. Ensuite, attachez-la avec les 2 vis retirées précédemment (voir chapitre 4).
14. Branchez le câble téléphonique au coupleur à l'extérieur de la machine (le coupleur est à gauche quand vous vous tenez derrière la machine). Si l'une des prises du câble téléphonique est dotée d'une perle de ferrite, assurez-vous que cette dernière soit celle branchée à la machine.
15. Nous vous recommandons d'attacher le câble téléphonique à l'attache boulonnée (en U) afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
16. Branchez la fiche libre à l'adaptateur et ce dernier à la prise de téléphone.
17. Refermez la machine et poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

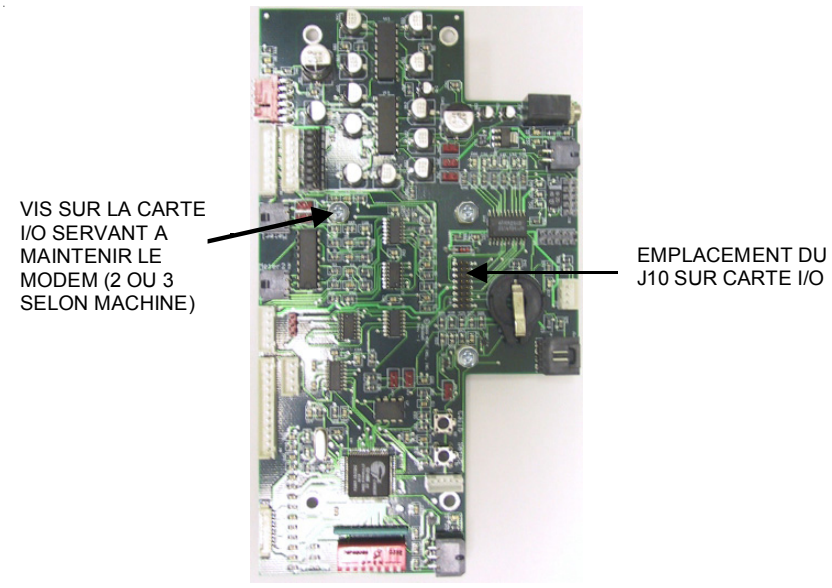


SCHEMA 10 – ENSEMBLE MODEM – MODEM ET CARTE EMETTRICE

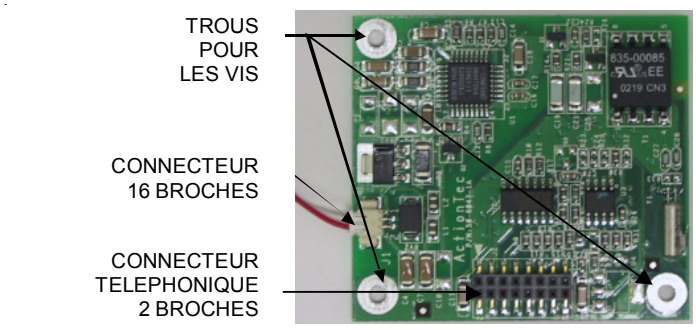


SCHEMA 11 – VUE DE L'UNITE CENTRALE

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 12 – FORCE EVO CARTE I/O

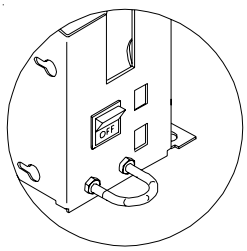


SCHEMA 13 – MODEM FORCE EVO

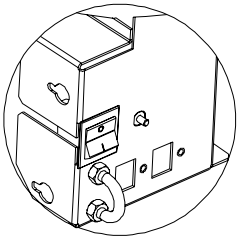
DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

MACHINES MAXX CLASSIC™ ET BLUE MAXX™

SCHEMA 14 - PANNEAUX BRANCHEMENTS MAXX CLASSIC ET BLUE MAXX POWER



MAXX A - INSTALLER UN SUPPORT DISPOSITIF COUPLEUR



MAXX B - NE PAS INSTALLER UN SUPPORT DISPOSITIF COUPLEUR

1. Assurez-vous que la machine est éteinte et débranchée.

2. A l'aide du schéma 15, localisez les prises PCMCIA sur la carte I/O de la carte mère. Connectez le modem PCMCIA en le glissant dans l'une des prises PCMCIA. Ensuite, branchez le câble fourni au modem.

3. Si votre machine est dotée de coupleurs, allez au paragraphe 9.

4. Voir schéma 14, déterminez le genre de machine MAXX que vous possédez.

   Si le panneau de prises sur votre machine ressemble à celui du MAXX A avec l'attache en U posé horizontalement, vous serez obligé d'utiliser le support du dispositif des coupleurs fourni avec ce kit. Suivez les instructions pour la machine MAXX A.

   Si le panneau de prises sur votre machine ressemble à celui du MAXX B avec l'attache en U posé verticalement, votre machine ne nécessite pas de support des coupleurs. Suivez les instructions pour la machine MAXX B.

5. Enlevez le support de la prise d'alimentation. Dévissez légèrement les écrous retenant le panneau des prises et retirez ce dernier.

6. Localisez la plaque qui recouvre les deux fentes à l'intérieur du panneau d'alimentation (retenue par deux petits écrous en plastique).

   Certains modèles ne sont pas dotés de plaque de protection. Si vous avez une machine conçue pour être en réseau vous trouverez une carte com RS 485.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

7. Dévissez les écrous retenant la plaque ou la carte RS 485.

   Si vous avez la carte vous devez débrancher les deux câbles et celui en nappe du port com 2 de la carte mère.

   MAXX A :
   Remplacez la plaque avec celle, fournie avec le kit, qui doit recouvrir le coupleur (MW0375-01) afin de recouvrir l'une des fentes. Installer le support (MW0358-01) au dessus de la plaque avec les écrous à tête ronde (voir schéma 16).

   MAXX B :
   Faire pivoter la plaque sur 180° (afin de pouvoir accéder à la fente), repositionnez la plaque puis les écrous afin qu'elle soit bien maintenue (voir schéma 17).

8. Positionnez le coupleur fourni et insérez-le dans la fente correspondante.
   MAXX A : voir schéma 16.
   MAXX B : voir schéma 17.

9. Branchez le câble du modem au coupleur à l'intérieur du panneau d'alimentation. Vous serez peut-être obligé d'enlever le coupleur (si des coupleurs sont déjà installés, le coupleur Ethernet est celui à votre gauche si vous faites face au dos de la machine).

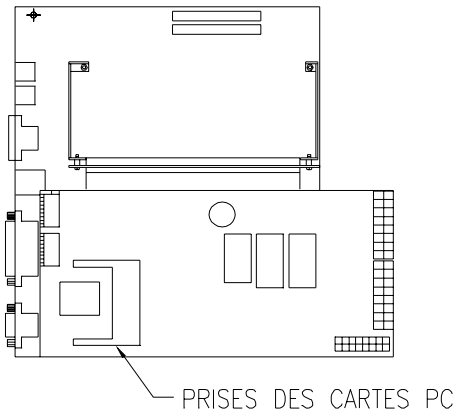
10. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.

11. Branchez le câble de 15m (EC0074-03) au coupleur extérieur et attachez-le à l'attache boulonnée en U afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.

12. Branchez l'autre extrémité du cordon téléphonique à une prise de téléphone gigogne.

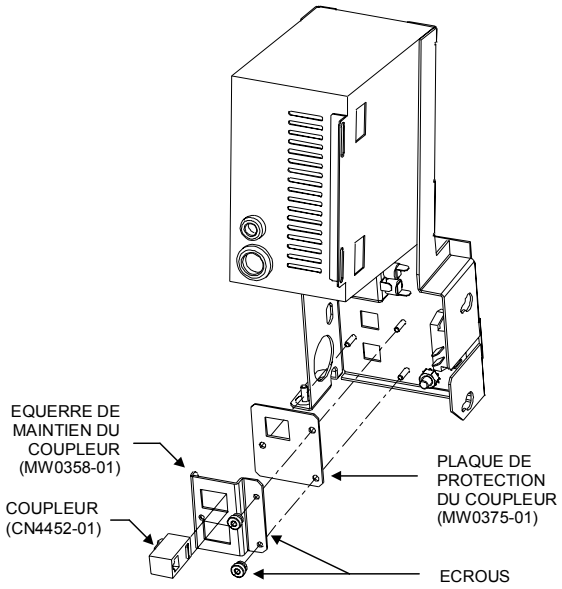
13. Remettez le panneau de l'alimentation dans la machine avec les écrous à tête ronde ainsi que le support du cordon électrique.

14. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

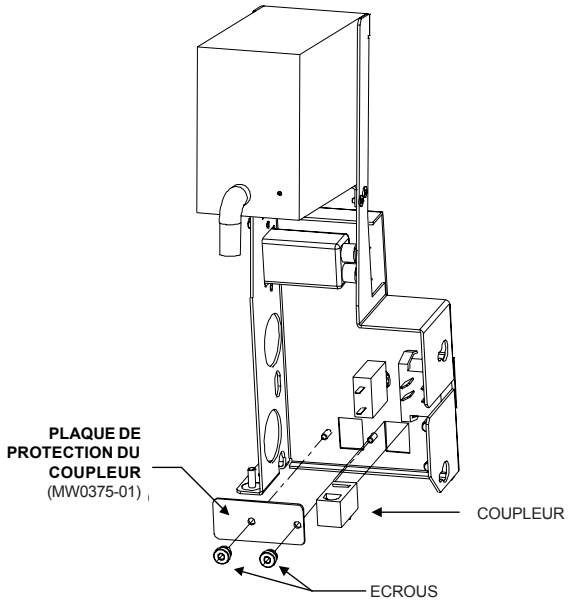


SCHEMA 15 - EMPLACEMENT DU CONNECTEUR PCMCIA SUR LA CARTE MERE

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 16 - PANNEAU D'ALIMENTATION
INSTALLATION DE LA PLAQUE DU COUPLEUR
(MACHINES MAXX A)



SCHEMA 17 - PANNEAU D'ALIMENTATION
INSTALLATION DE LA PLAQUE DU COUPLEUR NON REQUISE
(MACHINES MAXX B)

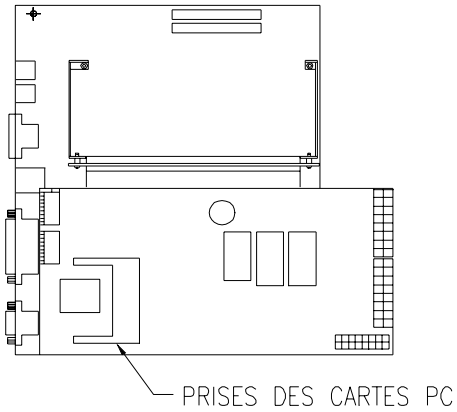
DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

MACHINES MAXX SELECT™ ET SLIM MAXX™

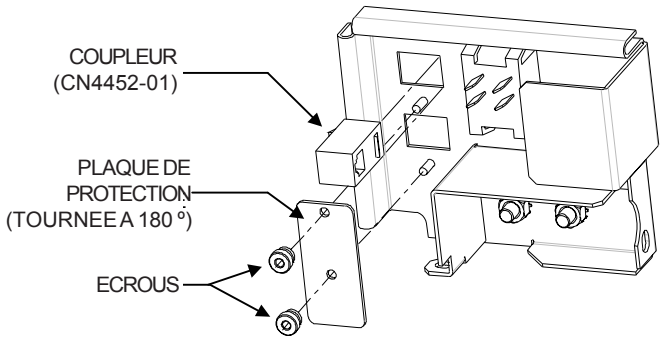
La section arrièrre de la machine est totalement noire et dotée de deux fentes d'accès sur le panneau d'alimentation.

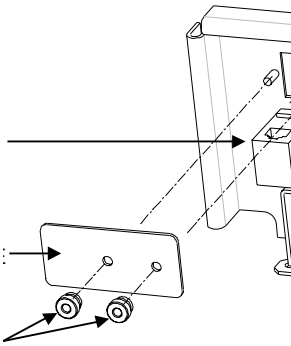
1. Assurez-vous que la machine est éteinte et débranchée.
2. A l'aide du schéma 16, localisez les prises PCMCIA sur la carte I/O de la carte mère. Connectez le modem PCMCIA en le glissant dans l'une des prises PCMCIA. Ensuite, branchez le câble fourni au modem.
3. Si votre machine est dotée de coupleurs, allez au paragraphe 9.
4. Enlevez le monnayeur de la machine.
5. Repérez la plaque en métal recouvrant les deux fentes d'accès à l'intérieur du panneau d'alimentation (retenue avec deux écrous à tête ronde).
6. Devissez les écrous.
7. Faites pivoter la plaque sur 180° (afin d'avoir accès à une des fentes), puis replacez-la ainsi que les écrous.
8. Positionnez le coupleur fourni et l'insérer dans la fente accessible. Pour les fentes verticales, voir schéma 19. Pour les fentes horizontales, voir schéma 20.
9. Branchez l'embout libre du câble du modem au coupleur à l'intérieur du panneau d'alimentation. Vous devrez peut-être enlever le coupleur pour y brancher le câble (si votre machine est déja dotée de coupleur, celui du téléphone est celui à droite quand vous vous tenez derrière la machine).
10. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
11. Branchez le câble de 15m (EC0074-03) au coupleur extérieur et attachez-le à l'attache boulonnée en U afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
12. Branchez l'autre extrémité du cordon téléphonique à l'adaptateur fourni puis à une prise de téléphone.
13. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 18 - EMPLACEMENT DU CONNECTEUR
PCMCIA SUR LA CARTE MERE





SCHEMA 19 - INSTALLATION DU COUPLEUR DES MAXX SELECT™ ET SLIM MAXX™
(ORIENTATION VERTICALE DES TROUS D'ACCES)

COUPLEUR
(CN4452-01)

PLAQUE DE
PROTECTION
(TOURNEE A 180 °)

ECROUS

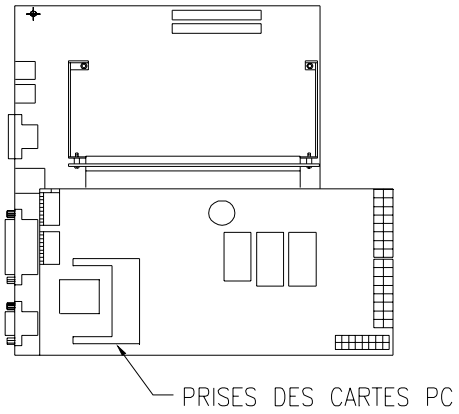
SCHEMA 20 - INSTALLATION DU COUPLEUR DES MAXX SELECT™ ET SLIM MAXX™
(ORIENTATION HORIZONTALE DES TROUS D'ACCES)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

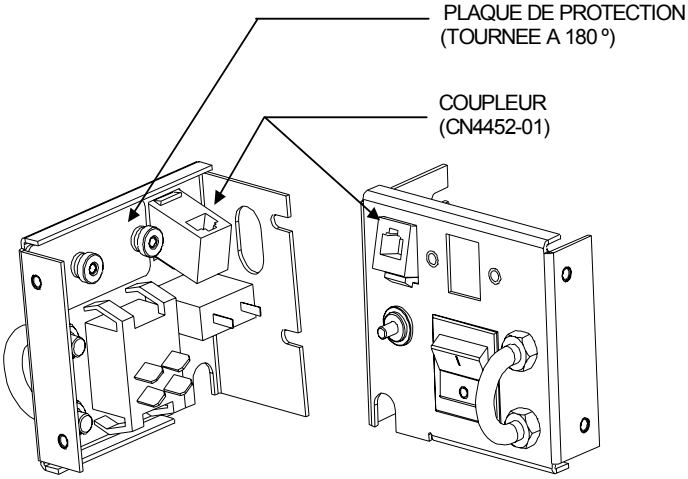
MACHINES MAXX ELITE™ ET EZ MAXX™

1. Assurez-vous que la machine est éteinte et débranchée.
2. A l'aide du schéma 18, localisez les prises PCMCIA sur la carte I/O de la carte mère. Connectez le modem PCMCIA en le glissant dans l'une des prises PCMCIA. Ensuite, branchez le câble fourni au modem.
3. Si votre machine est déjà dotée de coupleurs allez directement au chapitre 7.
4. Repérez la plaque en métal recouvrant les deux fentes d'accès à l'intérieur du panneau d'alimentation (retenue avec deux écrous à tête ronde).
5. Devissez les écrous retenant la plaque.
6. Faites pivoter la plaque sur 180° (afin d'avoir accès à une des fentes), puis replacez-la ainsi que les écrous.
7. Positionnez le coupleur fourni et l'insérer dans la fente accessible. Sur certains modèles, il sera nécessaire de l'installer en biais (voir schéma 22).
8. Branchez l'embout libre du câble du modem au coupleur à l'intérieur du panneau d'alimentation. Vous devrez peut-être enlever le coupleur pour y brancher le câble (si votre machine est déja dotée de coupleur, celui du téléphone est celui à droite quand vous vous tenez derrière la machine).
9. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
10. Branchez le câble de 15m (EC0074-03) au coupleur extérieur et attachez-le à l'attache boulonnée en U afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
11. Branchez l'autre extrémité du cordon téléphonique à l'adaptateur fourni puis à une prise de téléphone.
12. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 21 - EMPLACEMENT DU CONNECTEUR
PCMCIA SUR LA CARTE MERE

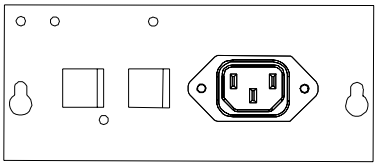


SCHEMA 22 - ORIENTATION DU COUPLEUR D'ANGLE
(MAXX ELITE™ ET EZ MAXX™)

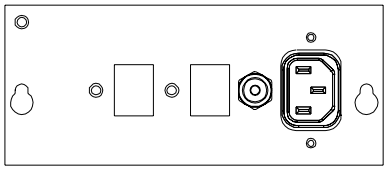
DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

MACHINE UPRIGHT (DEBOUT)

SCHEMA 23 - PANNEAUX D'ALIMENTATION



MAXX A - LE SUPPORT DE COUPLEUR EST NECESSAIRE POUR CET ASSEMBLAGE



MAXX B - LE SUPPORT DE COUPLEUR N'EST PAS NECESSAIRE DANS CETTE VERSION

1. Assurez-vous que la machine est éteinte et débranchée.

2. A l'aide du schéma 21, localisez les prises PCMCIA sur la carte I/O de la carte mère. Connectez le modem PCMCIA en le glissant dans l'une des prises PCMCIA. Ensuite, branchez le câble fourni au modem.

3. Si votre machine est dotée de coupleurs, allez au paragraphe 7.

4. Déterminez votre modèle MAXX à l'aide du schéma 23.

   Si le panneau d'alimentation de votre machine ressemble à celui du MAXX A avec la prise horizontale et sans disjoncteur, vous serez obligé d'utiliser le support de coupleur fourni avec ce kit. Suivez les instructions pour la machine MAXX A.

   Si le panneau d'alimentation de votre machine ressemble à celui du MAXX B avec la prise verticale et avec le disjoncteur à côté, votre machine ne nécessite pas de support. Suivez les instructions pour la machine MAXX B.

5. Repérez la plaque en métal qui recouvre les deux fentes d'accès à l'intérieur du panneau d'alimentation (retenue par deux écrous à tête ronde).

   Certains modèles ne possèdent pas cette plaque. Si votre machine est déjà configurée pour jeux en réseau, vous trouverez une carte com RS 485 au lieu de la plaque.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

6. Otez les écrous à tête ronde retenant la plaque ou la carte com RS 485. Si vous avez la carte com vous devez débrancher les deux câbles et celui en nappe du port com 2 de la carte mère.

   MAXX A :
   Remplacez la plaque avec celle, fournie avec le kit, qui doit recouvrir le coupleur (MW0375-01) afin de recouvrir l'une des fentes. Installer le support (MW0358-01) au dessus de la plaque avec les écrous à tête ronde (voir schéma 9).

   MAXX B :
   Faire pivoter la plaque sur 180° (afin de pouvoir accéder à la fente), repositionnez la plaque puis les écrous afin qu'elle soit bien maintenue.

7. Positionnez le coupleur fourni et insérez-le dans la fente correspondante.

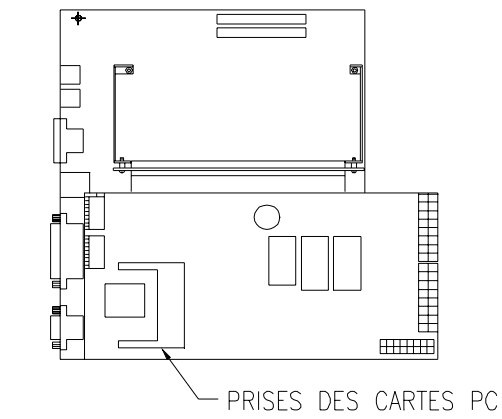
   MAXX A : voir schéma 24.
   MAXX B : voir schéma 25.

8. Branchez le câble du modem au coupleur à l'intérieur du panneau d'alimentation. Vous serez peut-être obligé d'enlever le coupleur (si des coupleurs sont déjà installés, le coupleur Ethernet est celui à droite si vous faites face au dos de la machine).98. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.

9. Branchez le câble de 15m (EC0074-03) au coupleur extérieur et attachez-le à l'attache boulonnée en U afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.

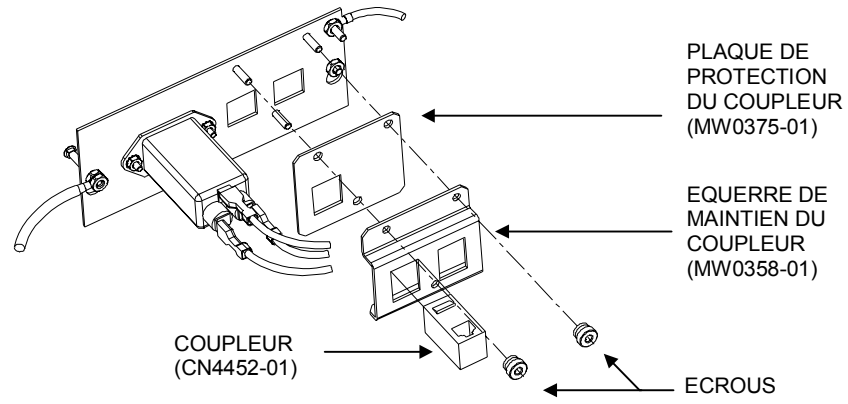
10. Branchez l'autre extrémité du cordon téléphonique à une prise de téléphone gigogne.

11. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

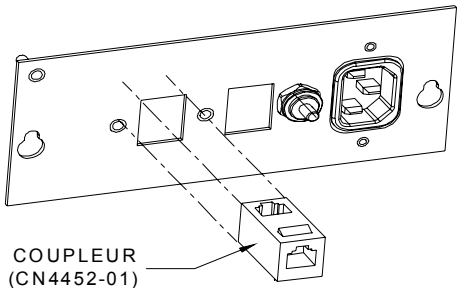


SCHEMA 23 - EMPLACEMENT DU CONNECTEUR PCMCIA SUR LA CARTE MERE

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 24- PANNEAU D'ALIMENTATION
INSTALLATION DE LA PLAQUE DU COUPLEUR
(MACHINES MAXX A)



SCHEMA 25- PANNEAU D'ALIMENTATION
LE SUPPORT DU COUPLEUR N'EST PAS NECESSAIRE
(MACHINES MAXX B)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

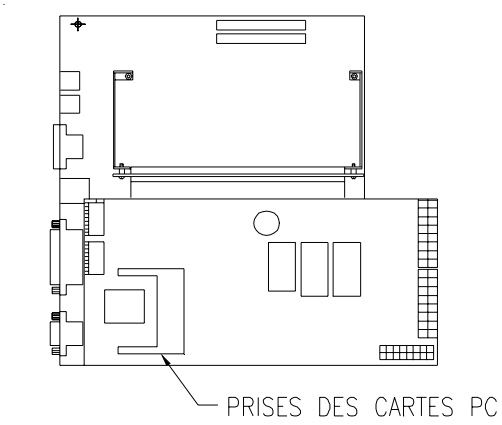
MACHINES FULL MAXX™

Le capot de l'appareil se soulève et il n'y a pas de fentes d'accès à l'appareil.

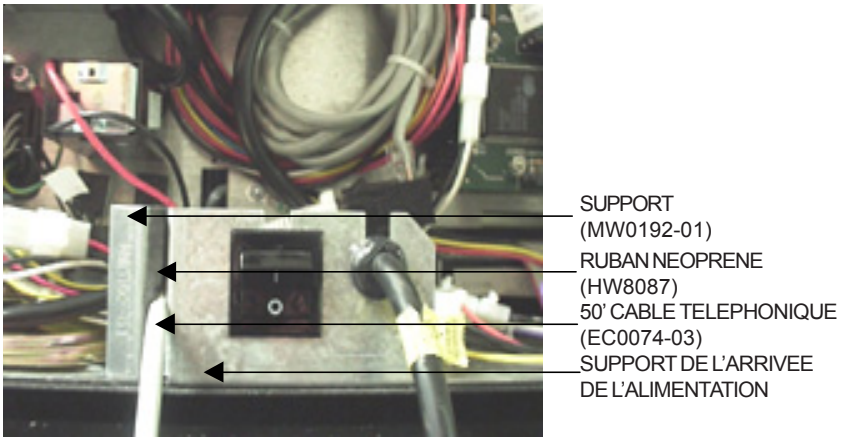
1. Assurez-vous que la machine est éteinte et débranchée.
2. A l'aide du schéma 26, localisez les prises PCMCIA sur la carte I/O de la carte mère. Connectez le modem PCMCIA en le glissant dans l'une des prises PCMCIA. Ensuite, branchez le câble fourni au modem.
3. Enlevez le support qui se trouve à côté du panneau d'alimentation (MW0192-01) et noter son positionnement.

   Si votre machine est déjà configurée pour jeux en réseau, vous trouverez une carte com RS 485 au lieu du support. Si vous avez la carte com vous devez débrancher les deux câbles et celui en nappe du port de la carte mère.
4. Fixer la bande néoprène (HW8087) sur la surface entaillée posée à côté du support de l'alimentation (faites attention de ne pas recouvrir les entailles). Voir schéma 11.
5. Branchez le câble du modem au coupleur en prenant soin de le placer près du panneau d'alimentation.
6. Enroulez l'excédent de câble et attachez-le de façon à ce qu'il soit bien maintenu.
7. Réacheminez le cordon téléphonique (EC0074-03) à côté du panneau d'alimentation et le brancher au coupleur à l'intérieur de la machine. Servez-vous des écrous à tête ronde pour maintenir en place le cordon téléphonique entre le support avec la bande néoprène et le support de l'alimentation. Voir schéma 27.
8. Servez-vous de la courroie pour maintenir le câble à l'attache en U à l'arrière de l'appareil afin d'empêcher que celui-ci soit, par accident, arraché de sa prise.
9. Branchez l'autre extrémité du cordon téléphonique à une prise de téléphone gigogne.
10. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT



SCHEMA 26 - EMPLACEMENT DU CONNECTEUR
PCMCIA SUR LA CARTE MERE



SCHEMA 27 - FULL MAXX AVEC INSTALLATION COMPLETEE
(VUE RAPPROCHEE DU PANNEAU D'ALIMENTATION)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Configuration Internet large bande

MACHINES MAXX SEULEMENT : IMPORTANT : pour cette configuration Internet, votre machine doit être équipée d'une carte Ethernet ou d'une carte mère Unicorn (si votre machine possède une carte mère Unicorn, le câble Ethernet est déjà installé et branché à la carte mère où les connecteurs DB sont posés dessus. Dans le cas ou vous n'avez ni la carte mère Unicorn ou la carte Ethernet vous devrez installer le kit Mega-Link® (KUV-108-004-02).

IMPORTANT : un gestionnaire de routage est nécessaire pour connecter des jeux Megatouch en transmission en large bande. Vous pouvez vous doter d'un gestionnaire de routage avec modem intégré ou périphérique. Si vous désirez mettre en réseau plusieurs machines vous devez aussi vous équiper d'un gestionnaire de routage avec hub 10 BASE-T (concentrateur) Ethernet intégré ou périphérique à ports multiples (selon le nombre de machines sur le réseau). Pour vous procurer un hub (n° de réf. : EC0030-01) veuillez contacter votre distributeur ou votre magasin d'électronique habituel.

IMPORTANT : il est impératif que vous possédiez déjà un compte Internet et que votre machine soit configurée selon les paramètres du constructeur et de votre FAI (Fournisseur d'accès Internet) avant de procéder à cette installation.

1. Eteignez la machine et débranchez-la.
2. Branchez le câble Ethernet au coupleur à la machine. Le coupleur est à gauche quand vous regardez la machine de dos. Si vous possédez une machine Vibe le coupleur Ethernet est situé à droite, devant le processeur.
3. Ensuite branchez le(s) câble(s) Ethernet au gestionnaire de routage.
4. Il est recommandé d'attacher les câbles à l'attache boulonnée (en U) afin d'empêcher qu'ils soient accidentellement arrachés de leurs prises.
5. Poursuivez l'installation avec les instructions du programme TournaMAXX™.

Réglage du sans fil (machines Ion seulement)

Ce système nécessite l'achat d'un routeur sans fil 802.11B pour Internet. L'achat du routeur à commutateur à 4 ports Linksys 802.11B est recommandé.

NOTE : une transmission sans fil nécessite une connexion Internet en large bande. La connexion en large bande doit impérativement être installée et fonctionner avant de continuer l'installation du sans fil.

1. Eteignez la machine et débranchez-la.
2. Procédez à l'installation du routeur en suivant les instructions fournies.
3. Une fois l'installation du routeur finie, allumez la machine.
4. Puis allez au chapitre **Réglage du sans fil** page 37.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

GLOBAL PLAYER RANKING SYSTEM™

(Championnats inter-joueurs en réseau mondial)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

TournaMAXX™: système de tournois de Merit Entertainment

IMPORTANT : Avranches se charge de fournir gratuitement (dans la majeure partie des régions) une connexion Internet par ligne téléphonique aux personnes désirant mettre leurs machines en réseau. Il vous est possible de choisir votre propre FAI mais sachez que certains tels qu'AOL™, CompuServe™, Prodigy™ et NetZero™ utilisent des protocoles de transmission qui leur sont propres risquant d'être incompatibles avec TournaMAXX™. Parmi les FAI compatibles vous avez : ATT Worldnet™, Sprint™, Erols™, Tymenet™, EarthLink™ et la plupart des FAI locaux. Vous avez également le choix entre les accès Connex. Tél. (RTC), Automatique (ADSL et câble) et Manuel (ADSL et câble). Pour les connexions ADSL et câble vous devez avoir votre propre FAI.

Vue d'ensemble

Le TournaMAXX™ de Merit est un système de championnats totalement automatisé, conçu pour permettre aux joueurs du Megatouch de disputer des tournois sur Internet. Les tournois sont gérés et contrôlés par un serveur central, lequel est entretenu par le Responsable de Tournoi de Merit. La centralisation des responsabilités de la gestion des tournoi réduit et facilite la participation des exploitants.

Ce système permet à un nombre infini de machines Megatouch de participer aux tournois en se branchant tout simplement sur Internet. Pour y participer, un exploitant doit s'inscrire en renvoyant le formulaire d'enregistrement dûment rempli à Avranches Automatic par télécopieur au 02.33.89.61.63. Ensuite, il ne lui restera plus qu'à installer le kit et se brancher à Internet.

Les joueurs s'inscrivent directement sur la machine et peuvent ainsi participer à tous les tournois gérés par ce serveur. Les scores sont calculés sur la moyenne de 5 jeux, le vainqueur étant, bien entendu, celui avec le score le plus élevé.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Configuration sur écran

NOTE : avec les logiciels Ion et Force 2007 (ou plus récents), veuillez consulter les manuels à votre disposition pour programmer les logiciels.

1. Appuyez sur CONFIGURATION.
2. Dans le MENU PRINCIPAL, touchez le bouton **TournaMAXX** (voir vue 1). Sur l'écran suivant tapez le n° de série de la machine puis touchez **VALIDER**. Vous devez ensuite choisir votre fuseau horaire à partir du menu offert. Le jeu retourne ensuite au MENU TOURNAMAXX.
3. ***FORCE 2005.5 / Jade 2 logiciel seulement :*** sur cet écran touchez le bouton **Configuration Internet** (voir vue 2) pour arriver sur l'écran des réglages internet (voir vue 3). Ensuite, choisissez "Connex. Tel." (RTC) ou "Automatique" (ADSL/Câble) ou encore "Manuel" (ADSL/Câble) selon votre méthode de connexion.

   Connex. Tel. : connexion effectuée avec une ligne téléphonique traditionnelle avec le FAI d'Avranches ou le votre. Pour les connexions Connex. Tel. allez au chapitre 6.

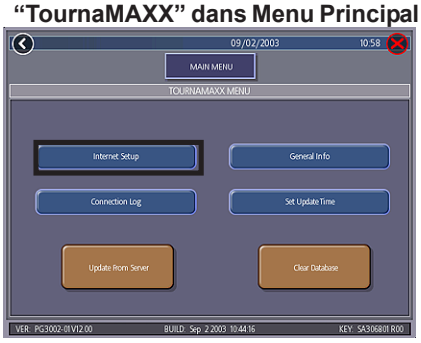
   Automatique : l'option Automatique s'applique aux connexions ADSL ou Câble dont le FAI offre des adresses IP Dynamiques. Veuillez contacter votre FAI pour déterminer le type d'adresse. Pour les connexions en Automatique allez au chapitre 17.

   Manuel : cette option s'applique aux connexions ADSL ou Câble dont le FAI offre des adresses IP Statiques. Veuillez contacter votre FAI pour déterminer le type d'adresse. Pour les connexions en Automatique allez au chapitre 19.

Pour accéder à cet écran, appuyez sur le bouton "SETUP" à l'arrière du monnayeur ou CPU

VUE 1 - MENU PRINCIPAL

Pour cet écran, touchez "TournaMAXX" dans Menu Principal



VUE 2 - ECRAN MENU TOURNAMAXX (FORCE 2005.5 / LOGICIEL JADE 2)

Pour accéder à cet écran, touchez le bouton "Configuration Internet" dans le MENU TOURNAMAXX.

VUE 3 - ECRAN CONFIGURATION INTERNET

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

4. ***Logiciel Ion 2006 :*** sur cet écran, choisissez l'option Connexion en réseau local. Si vous êtes connecté par câbles touchez **Ethernet**. Si vous vous connectez sans fil, Touchez l'option **Sans fil** et allez directement au chapitre 24 (voir vue 4).
5. ***Logiciels FORCE et Ion 2006 :*** choisissez votre mode de connexion Internet. Si c'est par ligne téléphonique, touchez **CONNEX.TEL.** puis **Réglage du modem**. Si vous avez une connection large bande, touchez **LAN** puis **Réglage du réseau Ethernet** et Automatique ou Manuel selon votre mode de connexion au serveur (voir Vue 4).

Connex. Tel. : connexion effectuée avec une ligne téléphonique tradi-tionnelle avec le FAI d'Avranches ou le votre. Pour les connexions Connex. Tel. allez au chapitre 6.

Automatique : l'option Automatique s'applique aux connexions ADSL ou Câble dont le FAI offre des adresses IP Dynamiques. Veuillez contacter votre FAI pour déterminer le type d'adresse. Pour les connexions en Automatique allez au chapitre 17.

Manuel : cette option s'applique aux connexions ADSL ou Câble dont le FAI offre des adresses IP Statiques. Veuillez contacter votre FAI pour déterminer le type d'adresse. Pour les connexions en Automatique allez au chapitre 19.

Pour cet écran, touchez "TournaMAXX" dans MENU PRINCIPAL.

VUE 4 - ECRAN MENU TOURNAMAXX (LOGICIELS FORCE 2006 / ION 2006)

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Connex. Tél. :

6. Sur cet écran touchez “CONNEX. TEL.” (voir vue 4) pour aller au menu suivant (voir vue 5).

7. Sur cet écran touchez “OUI” ou “NON” dans la ligne “Attendre la tonalité”. Ensuite, choisissez une Méthode d’appel (tonalité ou pulsion). Dans “Saisir l’indicatif régional” choisissez “OUI” ou “NON” selon le besoin. Si vous devez passer par un indicatif d’appel (par ex. : numéro à composer pour une ligne externe) servez-vous du clavier. Insérez une virgule après le numéro si la ligne a besoin de reconnaître qu’il s’agit d’une ligne externe. La virgule impose un délai d’une seconde avant de composer le numéro. Choisissez la vitesse de connexion (nous vous recommandons RAPIDE à moins que la connexion soit défectueuse). Choisissez le son du modem (OFF, Sourdine ou Fort). Ensuite touchez “<” pour retourner à l’écran Calibration Internet (voir vue 4).

8. Sur cet écran touchez “Première connexion” si vous choisissez le FAI d’Avranches Automatic, ou “Utiliser mon FAI” si vous préférez avoir votre fournisseur d’accès. Ensuite, touchez “OUI” pour lancer la connexion et débuter la proçédure d’enregistrement. Avec “Première connexion” voir chapitres de 8 à 11 et “Utiliser mon FAI” voir chapitres de 12 à 15.

Pour cet écran, touchez “CONNEX. TEL..” sur l’écran de calibration

VUE 5 - MENU CONNEX.TEL.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Connexion au serveur MegaNet® avec le FAI d'Avranches Automatic

9. Après avoir choisi "Première Connexion" et accepté de continuer, la machine se connecte sur le serveur de Merit. Une liste de numéros de téléphones apparaît dans laquelle vous devez choisir celui le plus proche de la machine. Sélectionnez le numéro puis touchez "OK" (si vous ne trouvez pas de numéro local contactez votre fournisseur. Si un seul numéro est affiché, la machine le choisira automatiquement et vous demandera de confirmer). Après avoir choisi le premier numéro de tél. vous devrez en choisir un autre. Choisissez un deuxième et confirmez.

10. Ceci fait, la machine retourne à l'écran Connex. Tél. Touchez "<" pour retourner au MENU TOURNAMAXX.

11. Sur cet écran touchez "Mise à jour du serveur". La machine va maintenant se connecter au serveur (voir schéma 6). Il est probable que la connexion initiale dure 40 minutes.

12. Pour confirmer que la connexion est bien établie, touchez "Réglages des activités de la connexion" dans le MENU TOURNAMAXX. Si tout s'est bien déroulé vous aurez le message "**REUSSI**" (voir schéma 7). Si la machine affiche un message d'erreur, veuillez vous référer au Guide de dépannage et suivre les instructions. Touchez "X" pour quitter l'écran de réglages.

Connexion au serveur MegaNet® avec votre compte FAI

13. Touchez "Utiliser mon FAI" puis confirmez votre choix. Ensuite, vous devez saisir le numéro d'accès, votre nom d'enregistrement et mot de passe. Touchez "SUITE" pour passer au champ suivant. Les champs des adresses DNS primaires et secondaires du serveur sont déja remplis. Touchez "SUITE" pour accepter les réglages par défaut.

14. Ensuite, la machine va se connecter automatiquement au serveur. Une fois la connexion établie, les renseignements fournis apparaîteront sur l'écran. Touchez "OUI" pour accepter.

15. Touchez "<". Sur l'écran suivant touchez "Mise à jour du serveur" pour télécharger toutes les données disponibles du tournoi dans votre machine (voir schéma 6). Il est probable que la connexion initiale dure 40 minutes.

16. Pour confirmer que la connexion est bien établie, touchez "Réglages des activités de la connexion" dans le MENU TOURNAMAXX. Si tout s'est bien déroulé vous aurez le message "**REUSSI**" (voir schéma 7). Si la machine affiche un message d'erreur, veuillez vous référer au Guide de dépannage et suivre les instructions. Touchez "X" sur l'écran "Réglages des activités de la connexion" pour quitter l'écran de réglages.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Connexion automatique

17. Après avoir choisi “Automatique”, touchez “Installation”. Vous devrez ensuite confirmer les informations dans les champs du FAI et les adresses DNS primaires et secondaires en touchant “SUITE”. L’écran suivant vous indique que la machine est sur le point de se connecter. Touchez “OUI” pour accepter et continuer le processus d’enregistrement. La machine va maintenant se connecter au serveur (voir vue 6). Il est probable que la connexion initiale dure 40 minutes.

18. Pour confirmer que la connexion est bien établie, touchez “Réglages des activités de la connexion” dans le MENU TOURNAMAXX. Si tout s’est bien déroulé vous aurez le message “**REUSSI**” (voir vue 7). Si la machine affiche un message d’erreur, veuillez vous référer au Guide de dépannage et suivre les instructions. Touchez “X” sur l’écran “Réglages des activités de la connexion” pour quitter l’écran de réglages.

Connexion en Manuel

19. Après avoir choisi “Manuel”, touchez “Installation”. Vous devez ensuite taper l’adresse statique fournie par votre FAI puis toucher “SUITE”. Ensuite tapez la passerelle et touchez “SUITE”. Les adresses DNS primaires et secondaires du serveur sont automatiquement intégrées et il vous suffit de toucher “SUITE” pour confirmer les paramètres par défaut. L’écran suivant vous indique que la machine est sur le point de se connecter. Touchez “OUI” pour accepter et continuer le processus d’enregistrement. La machine va maintenant se connecter au serveur (voir vue 6). Il est probable que la connexion initiale dure 40 minutes.

20. Pour confirmer que la connexion est bien établie, touchez “Réglages des activités de la connexion” dans le MENU TOURNAMAXX. Si tout s’est bien déroulé vous aurez le message “**REUSSI**” (voir schéma 7). Si la machine affiche un message d’erreur, veuillez vous référer au Guide de dépannage et suivre les instructions. Touchez “X” sur l’écran “Réglages des activités de la connexion” pour quitter l’écran de réglages.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Réglage du sans fil (Machines Ion)

Avant de continuer cette installation, assurez-vous que votre routeur sans fil et que votre connexion en bande large soient connectés et calibrés selon les instructions fournies avec le matériel.

21. Appuyez sur le bouton SETUP (juste derrière le CPU).

22. Appuyez sur le bouton **TournaMAXX** dans le MENU PRINCIPAL. L'écran "Entrer numéro de série jeu" apparaît. Veuillez saisir celui de votre machine puis toucher **ENTRER**. Indiquez ensuite votre fuseau horaire en le choisissant sur la liste défilante. Le MENU TOURNAMAXX revient automatiquement.

23. Puis touchez **Réglage du sans fil**.

24. Après **Sans fil**, touchez **LAN** pour déterminer la connexion Internet puis touchez **Réglage du sans fil**.

25. Touchez **Configuration de l'appareil** puis l'une des options ci-dessous pour mettre vos machines en réseau :

    Recherche automatique : le logiciel trouve et se connecte au réseau le plus proche. C'est le moyen le plus facile.

    Recherche tous réseaux : le logiciel repère et affiche toutes les connexions sans fil disponibles. Choisissez l'une des connextions sur la liste.

Connexion sécurisée : pour une machine "vérouillée" donnez un mot de passe. Si votre choix appartient à votre réseau, servez-vous du mot de passe de ce dernier. Si la connextion choisie n'appartient pas à votre réseau, cela veut dire qu'il est externe et crypté et que vous n'y avez pas accès.

Connexion non sécurisée : vous serez requis de saisir les informations de l'interface. Acceptez les valeurs par défaut ou faite appel à un spécialiste en réseau pour faire les réglages manuellement.

    Réseau ad hoc : pour les connexions Mega-Link et non pas MegaNet.

    Configuration personnalisée : pour cette option fournissez le SSID (appellation du réseau) afin de configurer à la main votre réseau sans fil.

NOTE : une connexion Internet sans fil ne fait pas appel à une Configuration personnalisée. Seuls les utilisateurs ayant changé le SSID par défaut pendant l'installation du routeur, sont requis de fournir un nouveau SSID. Veuillez consulter les instructions fournies avec votre routeur sans fil.

NOTE : si vous choisissez ***Configuration personnalisée***, vous devez saisir les information de l'interface. Il est conseillé de choisir les valeurs par défaut. Sinon, veuillez faire appel à un expert en réseau.

26. Après avoir choisi votre connexion de réseau touchez le bouton **Détails** sur l'écran de réglages du dispositif sans fil afin d'afficher les détails du réseau. Touchez le bouton < pour retourner à l'écran de configuration Internet puis touchez **Test de connexion** pour lancer l'appel au serveur et vérifier la connection.

27. Pour vérifier si une connexion a été effectuée, appuyez sur **Registre des activités de la connexion** sur l'écran MENU TOURNAMAXX. S'il n'y a pas eu d'erreurs, le message "**REUSSI**" s'affiche sur le registre des connexions (voir illustration 25). Si un message d'erreur apparait, veuillez consulter le guide de dépannage. Appuyez sur **<** sur l'écran Registre des activités de la connexion puis sur **Mise à jour du serveur** pour télécharger des données supplémentaires.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Pour cet écran, touchez "Mise à jour du serveur" sur l'écran Menu TournaMaxx

VUE 6 - MISE A JOUR DU SERVEUR

Mise à jour manuelle

Si la machine ne se connecte pas, une croix rouge apparaît sur un certain point de l'écran. Veuillez vous référer au guide de dépannage pour remédier au problème.

"X" sur la machine :

- Le modem n'a pas été trouvé
- Le modem n'est pas disponible
- N°. de série machine pas valable
- N°. de série machine manquant
- Clé de sécurité non valable

"X" entre machine et WWW :

- Pas de tonalité
- Ligne FAI occupée
- Modem n'a pas établi la connexion
- Serveur FAI ne décroche pas

"X" sur le "WWW":

- Serveur FAI ne répond pas
- Pas de signal de réponse
- Connexion impossible avec serveur
- Connexion au serveur interrompue
- Données refusées par serveur FAI
- Pas de données. Déconnexion
- Impossible configurer connexion avec FAI
- Serveur TournaMAXX™ ne répond pas
- FAI ne répond pas au signal de demande

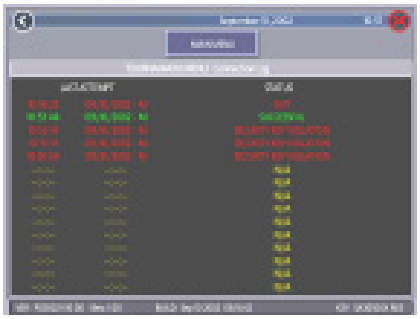
"X" entre WWW et Merit :

- Serveur TournaMAXX™ non détecté

"X" sur symbole Merit :

- Serveur TournaMAXX™ ne répond pas
- Erreur du serveur
- Mauvaise données reçues

Pour cet écran, touchez "Registre des activités de la connexion" sur l'écran Menu TournaMaxx



VUE 7- REGISTRE D'ACTIVITES

Registre de connexion

Les symboles accompagnant date et heure de la dernière connexion ont les définitions suivantes :

M - mise à jour manuelle

1 - 1ère tentative de mise à jour auto.

2 - 2ème tentative de mise à jour auto.

3 - 3ème tentative de mise à jour auto.

Si le message est affiché en vert, la connexion a été établie. Si le message est affiché en rouge, la connexion n'a pas abouti.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Commencer un jeu de tournoi

27. Touchez le bouton “MegaNet®” sur le Menu des Jeux pour débuter un jeu de tournoi (voir vue 8).

28. Choisissez le jeu auquel vous voulez participer (voir vue 9). Touchez “Classements” pour voir les classements en cours.

29. Pour inscrire un nouveau joueur, touchez le jeu de votre choix puis “NOUVEAU JOUEUR”. Sur cet écran veuillez fournir toutes les informations requises (voir vue 10). Les joueurs déjà enregistrés n’ont qu’à taper leur nom et code de sécurité CIP.

IMPORTANT : *il est impératif que les joueurs fournissent tous les renseignements requis (nom, adresse, numéro de téléphone, etc...). Ces informations sont nécessaires pour enregistrer les participants aux tournois. Après s’être inscrits une seule fois, les joueurs peuvent participer à tous les tournois disponibles.*

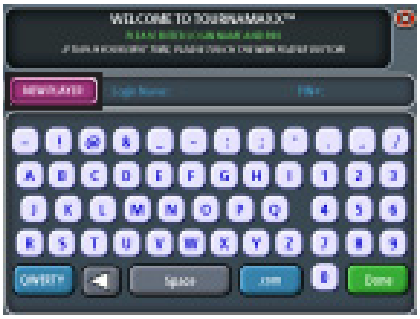
**Ecran MegaNet®
du Menu des Jeux**

VUE 8 - MENU DES JEUX

Pour cet écran, touchez Meganet® sur le Menu des Jeux, puis “TournaMAXX™”

VUE 9 - TOURNOIS DISPONIBLES

**Pour cet écran,
touchez l’un des jeux
TournaMAXX™ disponibles**



VUE 10 - NOUVEAU JOUEUR

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

30. Après avoir rempli les champs requis, confirmez que les données sont valides. Puis touchez “SUITE” pour lire les termes et conditions s’appliquant aux tournois (voir vue 11).

31. Touchez “ACCEPTER” pour participer ou “REFUSER” pour effacer toutes les informations fournies (voir vue 12).

32. Après l’enregistrement l’écran des joueurs TournaMAXX s’affiche. Sur cet écran vous avez accès à vos meilleurs scores. Vous pouvez aussi y intégrer le classement pour comparer vos scores à ceux des autres joueurs (voir vue 13).

Bienvenue dans l’univers TournaMAXX™.

Quand tous les champs sont remplis, confirmez ou rectifiez les données si nécessaire

VUE 11 - INFORMATION JOUEUR

Termes et conditions du TournaMAXX™

VUE 12 - TERMES ET CONDITIONS

Pour cet écran, touchez “ACCEPTER” sur l’écran des termes et conditions

VUE 13 - JOUEURS TOURNAMAXX

MegaWeb™

(Pas disponigle pour les machines MAXX)

MegaWeb™ permet aux joueurs d'accéder à Internet à partir de la machine avec laquelle ils jouent. Les joueurs peuvent acheter autant de tranches de temps qu'ils le souhaitent à raison d'une minute et demie par crédit. Ensuite, ils peuvent naviguer sur Internet à leur gré.

IMPORTANT : pour optimiser MegaWeb™, il est fortement conseillé d'activer la fonction haute résolution (à l'exception des machines Classic qui ne sont pas dotées de cette option). Durant la première connexion avec MegaWeb™, il est préférable de recalibrer les paramètres de l'écran. Cette calibration n'est à faire qu'une seule fois et n'a pas d'influence sur les réglages des jeux. Pour activer l'option haute résolution, appuyez sur le bouton SETUP puis choisissez "Système" sur l'écran des principaux menus. Choisissez "Options" puis cochez la case à côté de "Activer haute résolution". Quittez les écrans de réglage pour calibrer l'écran tactile. La machine vous demande ensuite de calibrer deux fois : une fois pour une résolution normale et deux fois pour une haute résolution. Pour faire les réglages de votre écran veuillez vous référer au manuel d'utilisateur.

Réglage

Servez-vous du Menu MegaWeb™ pour régler la valeur des tranches de 3 minutes pour surfer Internet.

Temps/Achat

Après avoir touché le bouton MegaWeb™ un écran apparaît demandant au joueur de choisir la somme de temps qu'il veut acheter (voir vue 14). Le joueur peut choisir la tranche minimale de 3 minutes (2 crédits d'une minute et demie chacun) ou une période de temps de son choix (par tranche de 2 crédits), ou la somme de tous les crédits de la machine. Si la machine n'a pas de crédits, le joueur devra mettre de l'argent. dès qu'un choix a été fait.

BACK
13 Credits
Surf the World Wide Web with MegaWeb!
- Email friends from any web-based email account
-Access the latest in sports, news, finance, weather, entertainment and much more
Select the number of credits to allocate to MegaWeb. 2 credits equals 3 minutes. Any unused credits, after the first three minutes, will be returned as game credits.
2 Credits
3 Minutes
6 Credits
9 Minutes
All Credits
18 Minutes

VUE 14 - CHOIX CREDITS

La machine essaye de se connecter à trois reprises. Si la connexion n'aboutit pas un message d'erreur est affiché demandant au joueur d'essayer plus tard. Le joueur ne perd pas de crédits. Le compte à rebours des crédits ne commence qu'une fois la connexion établie.

Vers la fin des crédits, un écran rappelle au joueur qu'il doit rajouter des crédits ou en acheter d'autres (voir vue 15). Cet écran est visible pendant 20 secondes durant lesquelles la machine reste connectée à Internet.

BACK
6 Credits
Your time on MegaWeb has expired. Please select an amount of credits from the options below to continue surfing the World Wide Web. You will return to the page you were previously viewing.
2 Credits
3 Minutes
2 Credits
3 Minutes
All Credits
9 Minutes

VUE 15 - ACHAT/DECONNECTER

Si le joueur achète plus de crédits MegaWeb™, la machine retourne directement à la dernière page visionnée. Si aucun achat n'est fait dans les 20 secondes, la machine se déconnecte et affiche le Menu des Jeux. Si le joueur choisit de se déconnecter alors qu'il lui reste des crédits, ces derniers seront utilisés pour un jeu. La somme de crédits restant sera arrondie au crédit le plus proche.

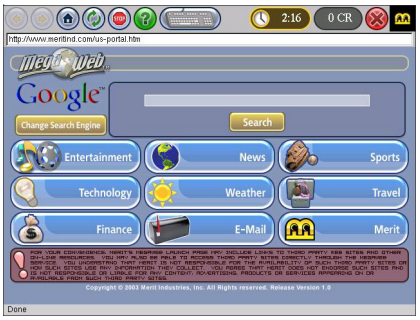
Si la connexion est interrompue durant une séance, le compte à rebours s'arrête et la machine tente de se reconnecter 3 fois. Quand la connexion est à nouveau établie, le joueur retrouve la dernière page visionnée. Si la connexion n'aboutit pas après 3 tentatives, les crédits restants en MegaWeb™ seront alloués à un jeu.

Page d'accueil

Dès que la machine est connectée à Internet, elle ouvre une page d'accueil à l'interface universelle (boutons Retour, Arrêt, etc...) avec un bouton faisant apparaître un clavier pour taper des adresses internet ou les mots clés de vos recherches (voir vues 16 et 17). La page d'accueil offre également un moteur de recherche et des boutons de catégories d'information (sport, divertissement, actualités, etc...). Le bouton Merit ouvre une page contenant des liens vers la page d'acceuil de Merit et TournaMAXX™.

ATTENTION : pour taper une ligne dans un champ, touchez-le en premier pour l'activer.

ATTENTION : MegaWeb™ ne lit pas les fichiers Java et Flash et les pages contenant ces formats ne peuvent pas être téléchargées.



VUE 16 - PAGE D'ACCUEIL

VUE 17 - CLAVIER SUR PAGE D'ACCUEIL

Emails et fichiers joints

Vous pouvez lire et envoyer du courrier électronique à l'aide du clavier. Seuls les fichiers texte ou photo peuvent être ouverts mais ne peuvent pas être sauvegardés sur la machine.

ATTENTION : MegaWeb™ n'est pas disponible en mode Jeu gratuit ou Opération sans pièces.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

GUIDE DE DEPANNAGE

MegaNet® : messages d'erreur de connexion

Message	Explications
MAUVAISE ADRESSE SERVEUR	• L'adresse du serveur FAI est incorrecte • Veuillez vérifier l'adresse du serveur
LE MODEM NE REPOND PAS. LA MACHINE REPREND LA CONNEXION	• Le modem ne retourne pas de signaux • La machine reprend la connexion automatiquement
CONNEXION AU FAI INTERROMPUE	• La connexion a été interrompue • Relancez la connexion
ERREUR DE COMPOSITION DU MODEM	• Une erreur s'est produite durant la numérotation • Vérifiez l'installation du modem et reprenez la connexion
VERSION PERIMEE DU LOGICIEL DE CONNEXION	• Le serveur MegaNet® ne peut pas communiquer avec la machine • Veuillez contacter un distributeur MegaNet® agréé pour une version plus récente
INFORMATIONS ERRONEES ENVOYEES PAR LE SERVEUR TOURNAMAXX™	• Le serveur fournit des informations erronées • Veuillez contacter le gérant du serveur MegaNet® avec les détails de la connexion
CLE DE SECURITE NON VALABLE DETECTEE	• La clé de sécurité installée sur cette machine ne correspond pas avec celle enregistrée pour la connexion au serveur MegaNet® • Veuillez contacter le gérant du serveur MegaNet®
LE FAI NE REPOND PAS	• L'appel n'a pas été enregistré • Vérifiez que le numéro de tél. est le bon et essayez à nouveau
LE FAI NE RETOURNE PAS L'APPEL	• L'appel a été enregistré mais pas de modem décelé • Assurez-vous que le numéro de tél. du FAI est le bon
FAI N'ENREGISTRE PAS LA REQUETE NORMALEMENT	• La demande de configuration automatique au serveur n'a pas été enregistré normalement ou trop lentement • Essayez à nouveau
LIGNE FAI OCCUPEE	• Le modem a détecté un signal occupé sur le serveur FAI • Essayez plus tard

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

TROUBLESHOOTING GUIDE Continued

Message	Solution
FAI NE RECONNAIT PAS LES DONNEES D'ENREGISTREMENT	• Le FAI ne reconnait pas le pseudo ou le mot de passe • Vérifiez que pseudo et mot de passe soient les bons et que votre compte soit activé
NUMERO D'IMMATRICULATION N'A PAS ETE TROUVE SUR LE SERVEUR TOURNAMAXX™	• Vous n'avez pa enregistré votre numéro d'immatriculation • Assurez que ce soit le bon
NUMERO D'IMMATRICULATION NON VALABLE POUR PARTICIPATION AU TOURNAMAXX™	• Le numéro d'immatriculation que vous avez fourni n'est pas valable pour participer au tournoi TournaMAXX™ • Vérifiez que le numéro que vous avez fourni correspond à celui figurant sur le flanc puis contactez le responsable du serveur MegaNet® pour vous inscrire correctement
LE MODEM A PERDU LA COMMUNICATION	• La connexion avec le FAI a été coupée. Vérifiez que la ligne fonctionne bien • Essayez à nouveau
MODEM PAS ACCESSIBLE. VERIFIER L'INSTALLATION	• Le modem n'est pas accessible • Vérifiez que l'installation soit bien faite et essayez à nouveau
PAS DE REPONSE	• Il n'y a pas de réponse à votre appel • Vérifiez que le numéro du FAI est le bon
PAS DE TONALITE	• Le modem ne répond pas • Assurez-vous que le cordon téléphonique soit bien branché • Si votre appareil n'accepte pas la tonalité, sélectionnez "NON" dans le champ "ATTENDEZ LA TONALITE" sur l'écran de réglage
AUCUNE INFORMATION RECUE. EN COURS DE DECONNEXION	• La connexion a été interrompue par manque de transfert de données • Essayez à nouveau
LE NUMERO D'IMMATRICULATION DU JEU N'A PAS ETE ENTRE	• Vous n'avez pas enregistré ce numéro d'immatriculation • Vérifiez que vous avez donné le bon numéro
MODEM NON DECELE, VERIFIEZ L'INSTALLATION DU MODEM	• Impossible de détecter l'installation correcte du modem • Assurez-vous que le modem est bien installé et que vos réglages CMOS soient corrects

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

TROUBLESHOOTING GUIDE Continued

Message	Solutions
INFRACTION DE LA CLE DE SECURITE	• La clé de sécurité installée sur cette machine n'est pas la même que celle utilisée au cours des précédentes connexions au serveur MegaNet® • Veuillez contacter le responsible MegaNet® pour de plus amples informations
ERREUR DE SERVEUR	• Une erreur s'est produite sur le serveur • Veuillez contacter le responsables du serveur MegaNet® avec les détails de la connexion
SERVEUR TOURNAMAXX™ NON TROUVE	• Un réseau de serveur MegaNet® n'a pas été décelé à l'adresse programmée dans l'écran de réglage du réseau de connexion • Vérifiez que l'adresse FAI est la bonne
SERVEUR TOURNAMAXX™ NE REPOND PAS	• Le serveur MegaNet® ne répond pas à l'appel de connexion • Vérifiez que l'adresse du serveur MegaNet® est la bonne
SERVEUR TOURNAMAXX™ NE REPOND PAS A VOS DEMANDES	• Les demandes automatisées de configuration à l'ISP n'ont pas été satisfaisantes • Essayez à nouveau
NE PEUT PAS COMMUNIQUER AVEC LE FAI	• Il y a eu réponse à l'appel par un modem mais les demandes de connexion ont échoué • Essayez à nouveau. Si vous avez encore des échecs le numéro FAI est probablement pas conforme aux standards Internet
LA CONNEXION AU FAI NE PEUT PAS ETRE CONFIGUREE	• Un modem a répondu à cet appel, mais les demandes de connexion n'ont pas été satisfaisantes • Essayez à nouveau. Si vous avez encore des échecs le numéro FAI est probablement pas conforme aux standards Internet
SERVEUR TOURNAMAXX™ N'A PAS ETE DECELE	• L'ordinateur de serveur à l'adresse FAI fournie dans les réglages de connexion ne répond pas • Verifiez que vous avez fourni la bonne adresse du serveur du FAI
LA COMMUNICATION AVEC LE FAI N'A PAS PU ETRE ETABLIE	• Il y a eu réponse à l'appel par un modem mais les demandes de connexion ont échoué • Essayez à nouveau. Si vous avez encore des échecs le numéro FAI est probablement pas conforme aux standards Internet

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Conseils pour problèmes techniques avec MegaNet®

Conseil 1 : utilisez le code CIP de 6 étoiles pour réduire les appels au service technique. Activez le CIP 6 étoiles dans vos machines MegaNet® pour permettre à vos espaces de faire les mises à jour à partir du serveur. Si, en consultant le registre d'activité de l'interface de votre exploitant, vous remarquez qu'une machine ne s'est pas récemment connectée, il vous suffit d'appeler l'espace pour que le responsable fasse une mise à jour.

Comment activer 6 étoiles :

1. Appuyez sur le bouton SETUP (situé à l'intérieur de la machine)
2. Touchez le bouton "Système" sur l'écran du Menu Principal (voir vue 18)
3. Touchez le bouton "Options" dans le MENU SYSTEME (voir vue 19)
4. Touchez la case à côté de "Activer 6 étoiles" pour la cocher. Touchez la case à côté de "TournaMAXX mise à jour par 6 étoiles" pour la cocher
5. Touchez "<" une fois pour retourner au Menu Système
6. Touchez "Créer le code CIP de 6 étoiles"
7. Tapez un code personel (CIP) d'un maximum de 6 charactères
8. Touchez "X" puis "OUI" pour retourner à l'écran du Menu principal

L'exploitant peut à présent avoir accès à 6 étoiles en procédant aux étapes suivantes :

9. Touchez "OPTIONS" sur l'écran du Menu principal (voir vue 20)
10. Touchez "6 étoiles"
11. Tapez le CIP de 6 étoiles.

Conseil 2 : éteignez la machine de temps en temps, surtout si elle est allumée 24 h/24. Cela impose au modem de se réinitialiser pour des connexions rapides. Vous pouvez faire cela avec un simple coup de téléphone à l'espace.

Pour cet écran, touchez le bouton "SETUP" à l'intérieur de la machine

VUE 18 - MENU PRINCIPAL

Pour cet écran, touchez "Système" sur l'écran du MENU PRINCIPAL

VUE 19 - MENU PRINCIPAL

VUE 20 - MENU DES JEUX

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Contrat de garantie limitée des kits MegaNet®

Merit Industries, Inc. garantit son kit MegaNet® contre tout défaut matériel, de fabrication et vice apparent pendant une période d'un (1) an à dater de la livraison du produit.

Sont exclus de la garantie les pannes et les dommages imputables à une manipulation abusive ou brutale, une utilisation non-conforme aux instructions du fabricant (y compris dans le cas d'un mauvais branchement ou un problème d'alimentation), tous les dommages ayant pour origine un cas de force majeure tel incendie, foudre, vandalisme, tempête, dégâts des eaux, et catastrophes naturelles. Les dommages ayant trait directement ou indirectement à une guerre (y compris guerre civile), sont expressément exclus de la garantie.

Les produits de Merit sont soigneusement contrôlés avant d'être emballés et livrés. Toute avarie constatée au moment de la réception doit être immédiatement signalée au transporteur et tout litige doit être réglé avec ce dernier. Merit se dégage de toute responsabilité quant aux dégâts survenus en dehors de ses locaux.

Merit s'engage à réparer ou remplacer, toute pièce défectueuse, à condition que cette dernière soit sous garantie et envoyée aux service de réparation de Merit avec les frais de port pré-payés. Merit se réserve le droit d'exiger le numéro de série de la pièce ou de la machine et des copies du reçu et/ou autres documents prouvant la validité de la garantie.

La présente garantie limitée à pour seul objectif la réparation ou le remplacement de toute pièce défectueuse comme précédemment mentionné. Merit ne pourra en aucun cas être tenu responsable vis-à-vis de l'utilisateur final ou d'un tiers de tout dommage incluant notamment, mais pas seulement : la perte de bénéfices, l'interruption d'activité ou des préjudices directs ou indirects.

Merit se réserve le droit de fournir toute pièce sous garantie avant d'avoir reçu celle défectueuse mais n'est en aucun cas tenu d'offrir ou de renouveler ce service.

Les garanties expresses et implicites des produits Merit sont limitées aux termes et conditions définis précédemment.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Contrat de licence de logiciel de Merit Industries, Inc.

Merit Industries, Inc. (ci-après le "Concédant") est disposé à vous accorder la licence d'utilisation du logiciel ci-inclus, à condition que vous vous engagiez à respecter tous les termes, clauses et conditions du présent contrat de licence (Contrat).

Droit de Propriété

1. Le produit Merit ci-joint contenant, mais ne s'y limitant pas, le logiciel Megatouch™ (ci-après le "logiciel") et toute la documentation écrite, restent la propriété du Concédant et sont protégés par : les lois de droits d'auteur des Etats-Unis, les lois s'appliquant aux brevets déposés et à la propriété intellectuelle, ainsi que par celles des autres pays et les traités internationaux.

Restriction d'Utilisation et Transfert

2. Si le présent logiciel comprend plusieurs types de composants (tels que CD-ROM, cartes flash, disques durs, etc), vous ne pouvez utilisez que ceux qui conviennent à votre appareil. Il est strictement interdit de les utiliser sur un autre appareil, les transférer -ou les céder à un autre utilisateur, sauf en cas de transfert permanent du logiciel et de toute la documentation écrite (comme indiqué ci-dessous au paragraphe 4).

3. Il est interdit de copier le logiciel, à l'exception d'une copie de sauvegarde. Il est aussi interdit de reproduire -ou faire des copies de sauvegarde des programmes de clé de sécurité ou autres fichiers de sécurité, quelles que soient les circonstances.

4. Vous pouvez céder en permanence à un tiers -le droit d'utiliser le LOGICIEL et toute la documentation écrite l'accompagnant, (ainsi que la plus récente mise à jour et toutes autres anciennes versions) seulement si vous n'en gardez aucune copie, et si le cessionnaire s'engage, par écrit, à respecter les termes, clauses et conditions du présent Contrat. Cette cession à un tiers met fin à votre licence immédiatement. Autrement, vous n'avez pas la permission de transférer ou d'accorder à un tiers le droit d'utiliser le présent logiciel, excepté que tel que décrit dans le présent paragraphe.

5. Il est interdit d'utiliser le présent logiciel ou de permettre son utilisation dans des emplacements où l'utilisation du présent logiciel n'est pas conforme aux lois et réglementations locales, nationales ou réglementations d'autres organismes gouvernementaux. Vous acceptez de ne pas utiliser ou d'autoriser l'utilisation du logiciel d'une manière enfreignant les lois ou regulations s'appliquant à la propriété intellectuelle et au jeu, en vigueur aux Etats-Unis ou dans les autres pays du monde, y compris les lois de l'ensemble du logiciel.

6. Il est interdit de modifier, adapter, traduire, démonter, décompiler, désassembler le logiciel ou créer du matériel dérivé du logiciel ou de tout composant de celui-ci ; vous ne pouvez pas enlever, modifier ou cacher ou rendre illisible ou non-visible toute instruction, légende, information ou filigrane ou autre désignation qui apparaît dans le logiciel, composant dudit logiciel ou résultant dudit logiciel.

7. Vous convenez que le logiciel et les droits d'auteur, les systèmes, les idées, les inventions, les méthodes d'utilisation, la documentation et autre information incluse, ainsi que toutes les versions, modifications et adaptations qui s'y rattachent sont les propriétés intellectuelles du Concédant et sont protégées par le droit civil et pénal et par le droit d'auteur, le secret commercial, la marque déposée et le brevet aux Etats-Unis et dans les autres pays du monde.

Limite de Garantie

8. Le Concédant garantit seulement à votre intention, que le logiciel permettra une utilisation conforme, avec la documentation l'accompagnant, pendant la période de temps indiquée dans la période de garantie du produit standard du Concédant, à compter de la date de livraison du logiciel.

Responsabilité du Concédant aux termes de la Garantie

9. La seule obligation du Concédant aux termes de la garantie susmentionnée sera de faire tous les efforts commercialement raisonnables pour corriger ou modifier la partie du logiciel pour le rendre matériellement conforme aux spécifications de la documentation.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Concession de Licence

10. Le Concédant vous accorde le droit d'utiliser une seule copie par appareil Merit (ci-après "Appareil") accompagné d'une seule clé de sécurité autorisée en usine et fournie par le Concédant. Le Concédant se réserve le droit de mise à jour des versions du logiciel et du contenu de l'Appareil, quand il juge nécessaire de le faire. Il vous appartient également d'empêcher que les mots de passe ou autres codes et la clé de sécurité soient utilisés par un tiers. Vous acceptez d'assumer la responsabilité dans le cas de l'utilisation du logiciel par un tiers. Le Concédant se réserve le droit de résilier votre contrat de licence à tout moment dans l'éventualité d'une utilisation non-conforme aux clauses stipulées. Bien que le Concédant ne contrôle pas les appareils périodiquement, il se réserve toutefois le droit de contrôler le logiciel à tout moment et sans préavis de sa part. De surcroît, dans l'éventualité où le logiciel n'est accessible qu'à travers la machine dans laquelle il est installé, le licencié s'engage à donner libre accès au Concédant, ou ses représentants, à la machine et dans les plus brefs délais.

Exclusion de toute autre garantie

11. EXCEPTE COMME PREVU DANS LA SECTION INTITULEE "LIMITE DE GARANTIE", LE CONCEDANT N'ASSURE AUCUNE AUTRE GARANTIE DE QUELQUE NATURE ET A QUELQUE TITRE QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL ET LES COMPOSANTS QUI L'ACCOMPAGNENT OU, LE CAS ECHEANT, TOUT SUPPORT OU MATERIEL FOURNI CONFORMEMENT AU PRESENT CONTRAT EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE PEUT DONNER AUCUNE GARANTIE, DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, POUR LA COMMERCIALISATION DE TOUS LES PRODUITS EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL OU AVEC L'UTILISATION DE CELUI-CI. DANS LA MESURE OU CELA EST PERMIS PAR LA LOI, LE CODE UNIFORME COMMERCIAL OU AUTRE LOI UNIFORME NE S'APPLIQUE PAS AU PRESENT CONTRAT.

Limite de Responsabilité

12. LE CONCEDANT NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE DE TOUTE RECLAMATION, DEMANDE OU ACTION RESULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL, SON UTILISATION OU SON INSTALLATION, OU LA PERFORMANCE OU MANQUE DE PERFORMANCE DU CONCEDANT EN VERTU DU PRESENT CONTRAT POUR TOUS DOMMAGES D'UNE NATURE QUI N'EST PAS PRESUMEE PAR LA LOI ET QUI DOIVENT ETRE EXPRESSEMENT PROUVES, DOMMAGE INDIRECTS, DOMMAGES-INTERETS POUR PREJUDICE MORAL, QUE LE CONCEDANT AIT ETE AVISE OU NON DE LA POSSIBILITE D'UNE TELLE RECLAMATION, DEMANDE OU ACTION. DE PLUS, SANS LIMITER CE QUI PRECEDE, LES DEDOMMAGEMENTS A VOTRE DISPOSITION SERONT LIMITES AU MONTANT QUE VOUS AUREZ PAYE AU CONCEDANT POUR LE LOGICIEL.

13. LE CONCEDANT NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSIBLE : D'UNE RUPTURE DE CONTRAT, DES DOMMAGES, Y COMPRIS TOUTE PERTE DE PROFIT, PERTES D'ECONOMIE OU TOUS AUTRES DOMMAGES INDIRECTS OU DOMMAGES-INTERETS ACCESSOIRES DECOULANT DE LA MAUVAISE UTILISATION OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL.

Dispositions Générales

14. La validité et la construction du présent Contrat et les droits et obligations ci-inclus seront déterminés et régis par les lois de l'état de New York aux États-Unis. En acceptant les dispositions du présent contrat, vous acceptez également que tous litiges ou revendications relatives seront réglés par voie d'arbitrage par un tribunal de l'état de New York, aux Etats-Unis.

15. Merit Industries se réserve le droit de transférer le présent Contrat à un tiers ainsi que ses droits et obligations ci-après.

16. Pour toutes questions concernant le présent Contrat -ou si vous désirez contacter le Concédant pour une raison quelconque, veuillez écrire à : Merit Industries, Inc., 2525 State Road, Bensalem, PA 19020, Etats-Unis.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Merit Industries, Inc. Software License Agreement

Merit Industries, Inc. ("Licensor") is willing to license the enclosed software to you only if you accept all of the terms in this license agreement ("Agreement").

Ownership of the Software

1. The enclosed Merit® product, which may include but is not limited to the Megatouch® software program ("Software") and the accompanying written materials are owned by Licensor and are protected by United States copyright laws, patent laws and other intellectual property laws, by laws of other nations, and by international treaties.

Restrictions on Use and Transfer

2. If this Software package contains multiple media types (such as CD's, flash cards, hard drives, etc), then you may use only the type of media appropriate for your Machine. You may not use the other media types on another Machine, or transfer, or assign them to another user except as part of the permanent transfer of the Software and all written materials (as provided for below in paragraph 4).

3. You may make one copy of the software for backup purposes only. You may not copy or make backup copies of any software security key or software security device under any circumstances.

4. You may permanently transfer the right to use the Software and accompanying written materials (including the most recent update and all prior versions) if you retain no copies and the transferee agrees in writing to be bound by the terms of this Agreement. Such a transfer of this license to another party immediately terminates your license. You may not otherwise transfer or assign the right to use the Software, except as stated in this paragraph.

5. You may not operate or allow the operation of the Software at locations where the operation of such Software does not comply with all local, state, and other governmental body laws and regulations. You agree to not use or permit the use of the Software in violation of any U.S. Federal, state, or local laws or regulations or any foreign law or regulation, including laws regarding gaming, gambling or intellectual property rights in or concerning the Software.

6. You may not modify, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble the Software or create derivative works from the Software or any component thereof; nor may you remove, modify or hide or otherwise make unreadable or non-viewable any notice, legend, advice, watermark or other designation contained on the Software, component thereof, or output therefrom.

7. You agree that the Software and the authorship, systems, ideas, inventions methods of operation, documentation and other information contained therein, and all versions, modifications and adaptations thereto are proprietary intellectual properties of Licensor and are protected by civil and criminal law, and by copyright, trade secret, trademark and the patent laws of the United States and other countries.

Limited Warranty

8. Licensor warrants, solely for your benefit, that the Software will function in material conformity, with its accompanying documentation for a period outlined in Licensor's standard product warranty period after your receipt of the Software.

Licensor's Obligations Under Warranty

9. Licensor's sole obligation under the aforesaid warranty shall be to utilize commercially reasonable efforts to correct or modify such portion of the Software as to make it materially conform with the applicable documentation.

Grant Of License

10. Licensor grants to you a limited, non-exclusive license to distribute and/or use one copy of the Software on a single Merit ("Machine") accompanied by a single licensor factory authorized security key. Licensor reserves the right to update versions of the software and the content to the Machine as deemed appropriate by the Licensor. You are entrusted to maintain and protect your single licensor factory authorized security key, password, or other identification from being utilized by any third party, and you agree to be responsible for any use of the Software provided herein by a third party utilizing your identification. Licensor maintains the right to immediately terminate your License for reasons related to misuse or other non-conformity with the rules expressed herein. While Licensor does not routinely inspect Machines, Licensor also reserves the right to inspect or audit the Software from time to time in Licensor's sole discretion. To the extent that Licensor's access to the Software requires that Licensor also gain access to a Machine in which the Software is installed, you agree to promptly provide Licensor, when requested, with permission and aid in Licensor gaining access to the Machine.

Disclaimers

11. EXCEPT AS PROVIDED IN THE SECTION ENTITLED "LIMITED WARRANTY", LICENSOR MAKES NO OTHER PROMISES, REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING OR RELATING TO THE SOFTWARE OR CONTENT THEREIN OR TO ANY OTHER MATERIAL FURNISHED OR PROVIDED TO YOU PURSUANT TO THIS AGREEMENT OR OTHERWISE AND LICENSOR SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE WITH RESPECT TO SAID MATERIALS OR THE USE THEREOF. TO THE MAXIMUM EXTENT ALLOWABLE BY LAW THE UNIFORM COMMERCIAL CODE OR OTHER UNIFORM LAWS SHALL NOT APPLY TO THIS AGREEMENT.

Limitation on Liability

12. IN NO EVENT SHALL LICENSOR BE LIABLE UNDER ANY CLAIM, DEMAND OR ACTION ARISING OUT OF OR RELATING TO THE SOFTWARE, ITS USE, INSTALLATION OR LICENSOR'S PERFORMANCE OR LACK THEREOF UNDER THIS AGREEMENT FOR ANY SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, EXEMPLARY OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER OR NOT LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH CLAIM, DEMAND OR ACTION. IN ADDITION, WITHOUT LIMITING THE FOREGOING, IN ALL EVENTS THE REMEDIES AVAILABLE TO YOU SHALL BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID BY YOU TO LICENSOR FOR THE SOFTWARE.

13. IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY LOSS OF PROFITS, LOST SAVINGS, OR OTHER INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF YOUR USE, MISUSE, BREACH OF THIS AGREEMENT OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE.

General

14. The validity and construction of this Agreement and of the rights and obligations herein shall be determined and governed by the laws of the State of New York. By accepting the terms of this Agreement, you acknowledge and accept that the courts of New York, New York shall have exclusive jurisdiction and venue regarding any disputes arising with regard to this Agreement or arising out of activity or misuse of the Software.

15. Merit, in its sole discretion, may assign this agreement or any of its rights and obligations hereunder.

16. If you have any questions concerning this Agreement or wish to contact Licensor for any reason, please write: Merit Industries, Inc., 2525 State Road, Bensalem, PA 19020, USA.

DROITS D'AUTEUR © 2005 MERIT ENTERTAINMENT

Merit Industries, Inc. Softwarelizenzabkommen

Merit Industries, Inc. („Lizenzgeber") ist nur dann bereit Ihnen eine Lizenz für die beiliegende Software zu erteilen, wenn Sie alle Bestimmungen dieses Lizenzabkommens ("Abkommen") akzeptieren.

Eigentumsvorbehalt der Software

1. Das beiliegende Merit®-Produkt, welches das Megatouch® Softwareprogramm („Software") beinhalten kann, aber nicht darauf beschränkt ist, und die schriftlichen Unterlagen sind Eigentum des Lizenzgebers und sind durch die Gesetze der Vereinigten Staaten und anderer Länder und durch internationale Verträge urheberrechtlich geschützt.

Beschränkungen im Gebrauch und Transfer

2. Sollte diese Softwarelieferung mehrere Medien enthalten (z.B. CD, Karten, Festplatten usw.), dürfen Sie nur die für Ihre Maschine angebrachte Medienart verwenden. Die anderen Medienarten dürfen nicht auf anderen Maschinen verwendet werden oder an Dritte übergeben werden, abgesehen von einem endgültigen Transfer der Software und aller schriftlichen Unterlagen (wie im untenstehenden Paragraphen 4 beschrieben).
3. Sie dürfen nur eine Sicherungskopie der Software herstellen. Unter keinen Umständen dürfen Sie einen Softwaresicherungsschlüssel oder Sicherungsmaßnahmen kopieren oder davon Sicherungskopien herstellen.
4. Sie dürfen das Nutzungsrecht für die Software und die schriftlichen Unterlagen (einschließlich der aktuellen Version und aller vorhergehenden Versionen) an Dritte übertragen, wenn Sie keine Kopie behalten und wenn der Empfänger die Bestimmungen dieses Abkommens in schriftlicher Form akzeptiert. Bei einem solchen Transfer der Lizenz an Dritte erlischt Ihre Lizenz umgehend. Abgesehen von den Bestimmungen dieses Paragraphen sind alle anderen Transfers oder Übertragungen der Nutzungsrechte für diese Software unerlaubt.
5. Sie dürfen die Software nicht benutzen oder eine Nutzung gestatten, wenn eine solche Nutzung der Software irgendwelche Gesetze und Verordnungen der kommunalen oder staatlichen Behörden verletzen würde. Sie verpflichten sich die Software nicht so zu nutzen oder nutzen zu lassen, dass sie damit gegen staatliche, Bundes- oder Lokalgesetze oder Bestimmungen der USA oder gegen ausländische Gesetze oder Bestimmungen, einschliesslich aller Gesetze bezüglich Glücksspiels, Spielens oder geistigen Eigentumrechts der Software, verstossen.
6. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software abzuändern, zu verändern, zu übersetzen, rückumzuwandeln, zu dekompilieren oder zu zerlegen, oder aus der Software oder eines Teils davon andere Werke abzuleiten. Sie dürfen auch aus der Software, einem Bestandteil der Software oder aus den Datenausgaben der Software keine Hinweise, Bemerkungen, Ratschläge, Wasserzeichen oder andere Markierungen entfernen, verändern, verbergen oder auf andere Art unlesbar machen.
7. Sie akzeptieren, dass die Software und die Urheberschaft, die Systeme, die Ideen, Erfindungen, die Arbeitsweisen, die Dokumentation und alle anderen darin enthaltenen Informationen und alle Versionen, Veränderungen, und Bearbeitungen davon das geistige Eigentum des Lizenzgebers sind, und dass sie durch Straf- und Zivilgesetzgebung und durch die Copyright-, Geschäftsgeheimnis-, Warenzeichen- und die Patentgesetze der Vereinigten Staaten und anderer Länder geschützt sind.

Beschränkte Garantie

8. Der Lizenzgeber garantiert zu Ihren Gunsten, dass die Software für die angegebene normale Garantiezeit des Lizenzgebers nach Ihrer Annahme der Software in erheblicher Übereinstimmung mit der beiliegenden Dokumentation laufen wird.

Verpflichtung des Lizenzgebers im Rahmen der Garantie

9. Die ausschließliche Pflicht des Lizenzgebers im Rahmen der vorstehenden Garantie besteht darin, alle geschäftlich vertretbaren Schritte zu unternehmen, um Teile der Software zu berichtigen oder abzuändern, bis sie mit der beiliegenden Dokumentation erheblich übereinstimmen.

Übertragung der Lizenz

10. Der Lizenzgeber gewährt Ihnen eine beschränkte, nicht-ausschliessbare Lizenz zur Vertreibung und/oder Benutzung einer Kopie der Software auf einem einzelnen Merit™ („Gerät") mit einem einzelnen werksmäßig gestatteten Sicherungsschlüssel. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen die Software und den Inhalt der Maschine zu verbessern. Sie sind dafür verantwortlich ihren individuellen, vom Lizenzgeber werksmäßig gestatteten Sicherheitsschlüssel, ihr Passwort oder anderweitigen Identifikationsmechanismus instandzuhalten und abzusichern gegen die Nutzung durch eine dritte Partei, und sie akzeptieren die Verantwortung für jegliche Nutzung der besagten Software durch eine dritte Partei mithilfe ihresIdentifikationsmechanismus . Obwohl der Lizenzgeber nicht regelmässig Maschinen inspiziert, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, ihre Lizenz umgehend zu kündigen aus Gründen des Missbrauchs oder bei Nichtbefolgung der Bestimmungen in diesem Vertrag. Der Lizenzgeber behält sich ebenfalls das Recht vor, die Software von Zeit zu Zeit nach eigenem Ermessen zu inspizieren oder zu überprüfen. Im Falle, dass der Lizenzgeber Zugang zu dem Gerät wünscht, in dem besagte Software installiert ist, erklären Sie sich bereit, dass sie dem Lizenzgeber, wenn nötig, Erlaubnis und Hilfe beim Zugang zum Gerät verschaffen.

Beschränkungen

11. ABGESEHEN VON DEN BESTIMMUNGEN DES PARAGRAPHEN „BESCHRÄNKTE GARANTIE" GIBT DER LIZENZGEBER KEINE SONSTIGEN VERSPRECHEN, VERPFLICHTUNGEN ODER GARANTIEN, OB AUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE SOFTWARE ODER IHRE BESTANDTEILE ODER FÜR ALLE ANDEREN MATERIALIEN, DIE IHNEN IM RAHMEN DIESES ABKOMMENS ZUR VERFÜGUNG GESTELLT ODER ÜBERLASSEN WERDEN, UND DER LIZENZGEBER LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE ANSPRÜCHE AUF MARKTFÄHIGKEIT UND EIGNUNG DER BESAGTEN MATERIALIEN FÜR DEN GEWÖHNLICHEN GEBRAUCH AB. SOWEIT GESETZESMÄSSIG ZUGELASSEN, SOLLEN DIE HANDELSRECHTLICHE GESETZGEBUNG AUS DEM UNIFORM COMMERCIAL CODE ODER ANDERE GESETZE AUF DIESES ABKOMMEN NICHT ANWENDBAR SEIN.

Haftungsbeschränkung

12. DER LIZENZGEBER HAT KEINERLEI HAFTUNG BEI EINEM ANSPRUCH, EINER FORDERUNG ODER EINER KLAGE, DIE AUF NUTZUNG DER SOFTWARE, DEREN INSTALLIERUNG, DER LEISTUNG DES LIZENZGEBERS ODER DESSEN VERSAGEN IM RAHMEN DIESES ABKOMMENS FÜR JEGLICHE FOLGE-, INDIREKTE, SONDER- ODER NEBENSCHÄDEN BERUHEN, SELBST WENN DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN ANSPRUCHES, EINER FORDERUNG ODER EINER KLAGE HINGEWIESEN WURDE. WEITERHIN UND OHNE BESCHRÄNKUNG DES LETZTEN SATZES, DÜRFEN IN ALLEN FÄLLEN DIE IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN ABHILFEN DIE VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER GEZAHLTE SUMME NICHT ÜBERSCHREITEN.

13. DER LIZENZGEBER HAT IN KEINEM FALL EINE HAFTUNG IHNEN GEGENÜBER FÜR SCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH ETWAIGER GEWINNVERLUSTE, NICHT REALISIERTER EINSPARUNGEN ODER ANDERER NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS IHRER VERWENDUNG, MISSBRAUCH, VERLETZUNG DIESES ABKOMMENS ODER GEBRAUCHSUNFÄHIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTEHEN.

Allgemein

14. Die Rechtsgültigkeit und Provisionen dieses Abkommens und der darin enthaltenen Rechte und Pflichten werden durch die Gesetze des Staates von New York bestimmt. Sollten sie diese Vereinbarungen annehmen, dann akzeptieren Sie, dass der ausschliessliche Erfüllungsort und Gerichtsstand bei den Gerichten von New York im Staat New York liegen hinsichtlich aller Streitigkeiten, die diesen Vertrag betreffen, oder die durch Leistung oder Missbrauch der besagten Software entstehen.

15. Merit kann nach eigenem Ermessen dieses Abkommen oder jedes der darin enthaltenen Rechte und Pflichten an Dritte abtreten.

16. Bei Rückfragen über dieses Abkommen oder wenn Sie den Lizenzgeber aus einem anderen Grund kontaktieren wollen, bitte schreiben an: Merit Industries, Inc., 2525 State Road, Bensalem, PA 19020, USA.

Veuillez lire le contrat de licence d'utilisation ci-inclus. Si vous utilisez ce jeu, vous vous engagez à respecter les termes et conditions du contrat de licence d'utilisation du logiciel de Merit.

Please read the enclosed license agreement. Operation of this game constitutes acceptance of the Merit Software License Agreement.

Bitte beiliegendes Lizenzabkommen durchlesen. Das Merit Software Lizenzabkommen tritt in Kraft, sobald dieses Spiel verwendet wird.